

# 576

KByte

**MINTHA MÁRIS  
KARÁCSONY LENNE:**

**RAYMAN 2**

**FREESPACE 2**

**X-BEYOND THE FRONTIER**

**ROGUE SPEAR**

**GRAND THEFT AUTO 2**

**HOMEWORLD**

**DRIVER**

**GORKY 17**

**DARKSTONE**

**NATIONS: FIGHTER COMMAND**

**AGE  
OF  
EMPIRES  
THE AGE OF KINGS**

**“EGY KIRÁLYNAK MINDENHEZ ÉRTENIE KELL”**



# SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉL

## CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Jet Board Crash Komodo Moe Jet Pack Crash



Coco Bandicoot Dr. Neo Cortex Tiny

## CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Deep Dive Crash Dingo Dile High Flying Crash



Dr. N. Gin Wave Rider Coco Dr. N. Tropy

## SPAWN

3999,- FT/DB



Tormentor Viper King



Mandarin Spawn Ignantus & Tuskadon



Spawn: The Black Heart The Necromancer

## DUKE NUKEM

2999,- FT/DB



Pigcop



Battlelord Duke Nukem Octabrain

## TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB



Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis



Solid Snake Meryl Silverburgh Sniper Wolf Vulcan Raven Ninja

## 3999,- FT/DB



Jin Kazama Nina Williams Paul Phoenix Ling Xiaoyu

## 4999,- FT/DB



Heihachi Mishima True Ogre Evil Jin Kazama Yoshimitsu

## QUAKE

2999,- FT/DB



Major Athene Iron Maiden Tarr



# MÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

## MARIO KART 64 3999: FT/DB




Bowser Yoshi




Mario

## STAR WARS EPISODE I 2999: FT/DB


THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi




1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Rie Ode, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO




1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gasgano & Pii Droid


## RESIDENT EVIL 2 3999: FT/DB




Zombie & Claire Redfield




Licker & Leon S. Kennedy




Tyrant/Mr. X




William G-4 & William G-3



William Birkin & Sherry



Ada Wong & Ivy



Hunk & Zombie

## ZELDA 4999: FT/DB

THE LEGEND OF ZELDA: Ocarina of Time




Link




Ganon


## SPAWN 3999: FT/DB




Curse of The Spawn 2




Zeus




Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Medusa



Raenius

## AUSTIN POWERS 3999: FT/DB




Fat Bastard




Austin Powers Dr. Evil Austin Powers Felicity Shagwell


## TOMB RAIDER 3999: FT/DB



Lara & Motorbike 3999,-



Jungle Outfit 5999,-



Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...



1999: FT/DB



3999: FT/DB



MARVEL vs CAPCOM 4999: FT/DB



VIRUS 2999: FT/DB  
CARNAGE 2999: FT/DB  
DINOSAURUSOK



ALIENS 2999: FT/DB  
3999: FT/DB

WILD WILD WEST



## 28 Hazárd városok lordja

Los Angeles, Miami Beach, benzinfaló országúti cirkálók és a maffia. Négy szóval így lehet összefoglalni a Driver lényegét, amely bizonyosan megdobogtatja minden játékos szívét, aki kedveli az autós üldözéseket.



## 10 Koronázás

Az Age of Empires 2. ugyan a sötétnek nevezett középkor idején játszódik, de az biztos, hogy a realtime "istenjátékok" történelmének legfényesebb lapjaira kerül.



## 16 T

... de hogy  
kapcsolat f  
titokzatos l  
nagy menel



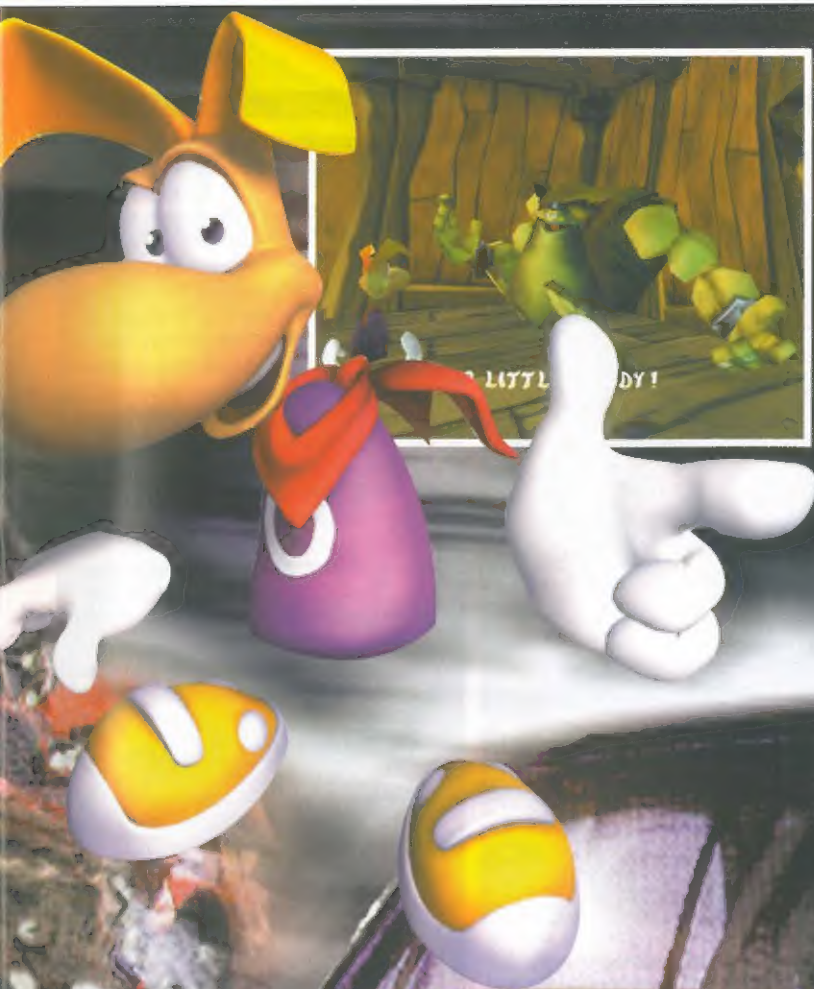
## 38 Jómadarak

Ugyan meglehetősen érdekes, hogy a Psygnosis II. világháborús repülőgép szimulátorral rukkol elő, de a virtuális vadász ászok meg lesznek elégedve a Nations: Fighter Commanddal.

## 22 Az

A 15 éves Eli  
rendkívül hos  
és - nem utol





# enyeres-talpas

ezeket az alkatrészeit mifelé paranormális  
füzi a törzséhez, azt a Rayman 2. részében is  
homály fedi. Azt viszont nem, hogy a legényke  
külése minden idők legjobb 3D platformjátéka.



# Elite új kabátban

te új életre kel az X-Beyond the Frontierben, ami  
sszan tartó szer galaktikus kalandvágy, vérszomj  
só sorban - nyereségvágy csillapítására.

<b>HÍREK</b>	<b>4</b>
<b>LAND RAIDERS-ELŐZETES</b>	<b>8</b>
<b>AGE OF EMPIRES 2</b>	<b>10</b>
<b>GORKY 17</b>	<b>14</b>
<b>RAYMAN 2</b>	<b>16</b>
<b>FREESPACE 2</b>	<b>18</b>
<b>HOMEWORLD</b>	<b>20</b>
<b>X-BEYOND FRONTIER</b>	<b>22</b>
<b>GRAND THEFT AUTO 2</b>	<b>26</b>
<b>DRIVER</b>	<b>28</b>
<b>RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR</b>	<b>30</b>
<b>PANDORA'S BOX</b>	<b>33</b>
<b>INTERNATIONAL FOOTBALL 2000</b>	<b>34</b>
<b>NBA INSIDE DRIVE 2000</b>	<b>35</b>
<b>DARKSTONE</b>	<b>36</b>
<b>NATIONS FIGHTER COMMAND</b>	<b>38</b>
<b>CINKELT LAPOK</b>	<b>40</b>
<b>CSEVEGŐ</b>	<b>44</b>

## Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

## Főszerkesztő:

Kiss László

## Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

## Nyomdai előkészítés:

Kismaros Renáta

## Levélágítás:

Recent Kft

## Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

## Kiadja:

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

## Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kbyte@576.hu

## Terjeszti:

Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

## Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft)

1389 Budapest, Pf. 132.

A kiadványban megjelent  
szöveges és illusztrációs  
anyagok bármely módon  
való felhasználása csak  
a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226

Az utcákat még a Guns'n'Roses November Rainje öntözi és Téliapó is még csak most kezdett el alapjáratot állítani frissen generálózott rénszarvasain, de ahogy az ember a játékpiacon pillant, rögtön láthatja, hogy a kiadók már elkezdtek kilőni azt a zárótűzet, amelyet a karácsonyi nagybevásárlás idején szoktak. A patinás nevek 2. részei (Age of Empires, Rayman, Conflict: Freespace, Grand Theft Auto, Rainbow Six) mellett olyan roppant kellemes dolgok közül szemezgethet az egyszeri játékos, mint mondjuk a kötelező felelősségbiztosítással foglalkozó biztosítótársaságok legrosszabb álmait életre keltő Driver, vagy mondjuk a teljesen magyar nyelvű Gorky 17. Emellett szemlátomást megkezdődött játékok között az "úrkorszak" is, hiszen most egyszerre három, különböző kategóriájú játék is a csillagközi térbe repít bennünket: a Freespace 2. másodjára is tökéletes mintaként szolgál arra, hogy hogyan kell kinéznie egy űrben játszódó akciójátéknak; a Homeworld megmutatja, hogy milyen is a Command&Conquer, ha a "terek" az űr három dimenziója; míg az X - Beyond the Frontierrel elég annyit elmondani, hogy méltó utódja a dicső Elite-nek. El lehet képzelni, hogy ilyen bevezető után milyen lesz a karácsonyi választék!



APRÓSÁG

# BALDUR'S GATE 2 FURBALLS

Jó szokás szerint kezdjük a legrosszabb hírel, mert ezután az összes többi már csak jó lehet. Vitan felül áll, hogy a Diablo II a legelőkelőbb helyek egyikét foglalja el a mostanában legjobban várt játékok képzeletbeli listáján – eddig szerény csend honolt körülötte, de a karácsony előtti megjelenést most már hivatalosan is a jövő év első harmadára halasztották, de az év végéig még biztosan megkezdik a béta-tesztjét, amelybe ezernél is több játékost vonnak be.

Ugyan kicsit megoszlottak a vélemények a maga nemében tényleg sajátos stílust képviselő Outcastról (lehetett érte rajongani, de páran tudtak rajta unatkozni is), mindenestre az Infogrames már bejelentette, hogy már folyik a munka a második részen.

Karácsonyra jelenik meg az első hivatalos küldetéslemez a Descent 3-hoz, amely a hasonló stílusú játékok szokásos repertoárjával (új hajók, új szintek, új fegyverek) egészíti ki az alapjátékot. Címe: Mercenary.

Nyilván nem különösebben nagy meglepetés, viszont kellemes hír, hogy jövő év elejére ígéri a Westwood a Tiberian Sun első kiegészítőjét, amely a Firestorm nevet viseli. A történet ugyan logikailag véget ért, de ez nyilván senkit nem fog zavarni, különösen azért, mert egy új faj is feltűnik a játékban.

Újabb tiszteletköröket fognak hamarosan futni az önjelölt maffiafőnökök: a Hothouse Creations már dolgozik a Gangsters második részén, ahol az előző részhez hasonló bűnös feladatokkal fogunk szembesülni, viszont több városban és változó napszakokban. A "hamarosan" persze képtelenesen értendő, hiszen a legkorábbi megjelenés jövő év vége.



Gondolom, a fent éktelenkedő névtől alaposan megdöbbant a szerepjátékosok szíve, mert úgy az első rész, mint a kiegészítője igen kellemes inyenctalatnak számított a maga kategóriájában. Erről általában az egész piac így vélekedhetett, hiszen a Black Isle már gyártja a folytatást, amelyben egy rakásnyi újdonságot ígérnek. Az alapok természetesen maradtak a hagyományos AD&D-nél (annak is a 2. szabálykönyvéből). A játékos a játék elején egyetlen főszereplővel indul, de a későbbiek során szokás szerint néhányan hozzácsapódnak, így idővel egy csapat akár hat főből is állhat majd. A főszereplő kulcsember annyiban is, hogy ha egy csatában ő meghal, akkor a játék véget is ér – míg a többi halottat alkalmasint még fel lehet támasztani hamvaiból, ha nem esett volna –10 alá a HP-je. Jó hír, hogy lehet importálni az első részben vagy a kiegészítőben feltáplált karaktereket is (amire nyilván szükség is lesz, ha a BG2 úgy viszonyul az elődökhöz, mint mondjuk a Tales of Sword Coast a BG1-hez).



Az eredeti BG adatbázisához képest egyébként még 20 faj csatlakozik (fél-orc, fél-elf, ilyesmi), amelyek közül úgy az ellenfeleknek, mint a parti karaktereinek is saját intelligenciája lesz (bár az utóbbiakat a játékos természetesen felülbíráhatja). Viselkedésük meghatározásánál fontos tényező lesz mindegyiknél a morál. A csapatunk tagjai rendszerint a vezért a követik, de például megadhatunk csaták idejére előre definiált formációkat is, valamint a különböző parancsokhoz szabadon hozzárendelhetünk egy hotkeyt. Érdekes vonás, hogy a játék más történetet követ egyes játéknál, mint multiplayerben. Egyes játékosnál több mint 100 különböző léptékű küldetés várható, amelyek nem feltétlenül tartoznak a cselekmény fő szálához, de egyrészt a kaland, másrészt meg a karakterek fejlesztése miatt mindenképpen célszerű lesz végigjárni őket. Multiplayert helyi hálózaton hatan, interneten pedig akár több százan is játszhatnak, amelyben mindenki épp a maga kis küldetésével van elfoglalva. A vizuális megjelenítés továbbra is a BioWare Infinity-engine-jének a feladata. Nyilván lesznek páran, akik szerencsésnek tartják, hogy az RPG-kben is rákos daganatként terjedő teljes 3D helyett továbbra is maradtak az izometrikus megjelenítésnél, de így legalább a játék nem igényel 3D-gyorsítót és minimális konfigurációja is csak egy P200-as és 32MB RAM lesz. A Shadows of Amn alcímű második rész legkorábban a jövő ősszel kerülhet a boltokba – ha addig további izgalmas részletek kerülnek nyilvánosságra, még mindenképpen visszatérünk rájuk.

Manapság, amikor a meglehetősen közepes teljesítményű PC-k is tele vannak aggatva RAM-okkal és egyre gyorsabb 3D-kártyákkal, egyre népszerűbbeké válnak a 3D ügyességi játékok, amelyekben az elvetemültebb designerek is rendre kiélhetik furcsa hajlamaikat: tökéletesen lehetetlen figurákat mozgathatnak kedvükre olyan 3D-környezetben, ami eddig csak rajzfilmstúdiókban volt lehetséges, így nem is csoda, ha rendre jelennek meg a Crochhoz, az Earthworm Jimhez vagy akár a Raymanhez hasonló játékok. Ezek főhősei ugyan általában úgy néznek ki, mint akik pont most akarnak rávenni nagyit, hogy vásároljon hamburger-menüt az unokának, de idővel várható volt, hogy feltűnnek a felnőtteknek szóló "rajzfilmek" is, akik rendelkeznek Hamupipőkéektől eltérő tulajdonságokkal is. Valami ilyesméről szól majd az Acclaim Furballs című játéka is, amit az a Bizarre Creations fejleszt, ami már jelentős sikereket ért



el a Psynosisnak gyártott Formula 1-játékaival. A Furballs tulajdonképpen egy akciójáték, amelynek hat főhőse van. Tudjátok, olyan kis cuki cica, tornacipős madár meg ilyenek – a megszokottól viszont annyiban eltérnek, hogy állig fel vannak tegyerve, roppant gorombán viselkednek és a maguk rendkívül sajátos stílusában kommentálják a körülöttük zajló eseményeket, amelyeket talán nem mindenki szeretne gyermeke szájából hallani.

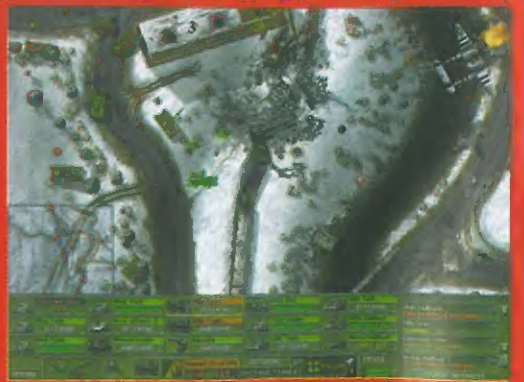


ni... A feladat tulajdonképpen "egyszerű": a küldetés során a hat főszereplőt hat különböző világban és összesen 24 pályán kell átvezetnünk a rájuk leselkedő ellenfelek és rejtvények között. Ami igazából kiemelheti dolgot a hasonló akciójátékok hétköznapi tömegéből, az a kiváló rajzfilm-szerű grafika lehet. A várható megjelenés jövő év április.

## CLOSE COMBAT IV

Egy játék negyedik részéről talán már nem is szükséges ismertetőt írni, hiszen az érdeklődő játékosok tökéletesen tudják, hogy mire számíthatnak. Valami ilyesmiről van szó a CCIV esetében is, amely most a "halál 50 óráját" (a német hadsereg '44-es ardennei hadműveletét) dolgozza fel. A játékos ugyanazt kapja, mint az előzőekben: egy real-time stratégiai (vagy inkább taktikai) játékot, amelyben nemcsak a kombinációs készsége határozza meg a sikert, hanem az is, hogy milyen gyorsan képes reagálni az ellenfél hadmozdulataira. Az előző

részt igazából pontosan a taktikai elemei emelték ki a hasonló játékok sorából, ehhez most még társul az időjárástól függő légitámadások és a nagyobb harccsoportok együttes mozgásának lehetősége. A grafika különösebben nem változott, és ez a felülnézeti perspektíva – figyelembe véve, hogy elméletileg egy C&C-klónról van szó, – manapság már kissé kezd ósdiának hatni. Megjelenése még az idén várható.





## HALO

**A** már kétszeresen visszaeső Myth-elkövető Bungie csapata érdekes dologgal lepi meg a világot. Nem, nem a Myth 3. Részére gondolok (arról egyelőre még nincs szó), sokkal inkább a Halo néven készülő játékokra, amelyek az előzetesek alapján minden esélye megvan arra, hogy új etalon legyen az akciójátékok között. A játék egy hasonló című sci-fi novellán alapul, és a történet szerint a játékos (pontosabban a csapata) egyfajta gerillaháborút vív két titokzatos idegen faj ellen. Hogy első nekifutásból milyen klónnak nevezzük, az nem világos (legjobb lesz saját maga klónjának), márcsak azért sem, mert játék közben egyaránt használ majd saját szemszögű megjelenítést, külső nézetet és lebegő kamerát is – ahogy éppen az aktuális helyzet hozza. Szintén nem kell olyan kispolgári csökevényekre gondolni, mint a "színtek": itt az egész játéktér egyetlen szint lesz (függetlenül attól, hogy egyaránt megtalálhatók zárt és teljesen nyitott helyszínek is), ráadásul ez a szint elég méretes, lévén egy egész világot hivatott megjeleníteni. Az már a játékos feladata, hogy eldöntse, hol és mikor támadjon avagy védekezzen – miként az ellenséges idegenek is rugalmas stratégiát fognak követni. (Természetesen bármelyik fajt lehet majd játékra választani.) A stratégia kiválasztásába mellesleg beleszólnak majd az NPC-k is, továbbá az, hogy hogyan irányítjuk a



csapatunkat. Utóbbi rendkívül leegyszerűsített módon történik: nincsenek parancsokhoz rendelt funkcióbillemtűk vagy végeláthatatlan almenük – csak simán kijelöljük társainknak az adott célpontot, és ők legjobban belátásuk szerint fognak cselekedni. Hasonló próbálkozás az eddigi játékokban enyhén siralmas eredményeket hozott, de a Bungie-fiúk vadul fogadkoznak, hogy legalább olyan szintű AI-vel fognak előrukkolni, amelyet az általuk választott módszer megkíván. Márpedig társainknak bőven adhatunk ötleteket, ugyanis a földön, vízen és levegőben egyaránt zajló összecsapásokban hatalmas fegyverezárenál vonul fel, ami – talán mondani sem kell – fajként teljesen eltérő. Az igazi hab a tortán azonban minden bizonnyal a látvány lesz (az előzetesek láttán már kezd izdanni az ember, hogy vajon milyen konfig kell az előzetes képeken felvonuló dolgokhoz, ha azok mozogni is fognak). Hatalmas figurák, aprólékusan kidolgozott járművek, tükröződő vízfelszín, elképesztő részletességgel megrajzolt táj – ha valaki csak a képeket nézi, már előre teleaggathatja a játékok különböző kiutestéseivel! A kezdet tehát biztató, hogy mi lesz a dologból azonban csak a jövő év második felében derül ki.



## FLYING HEROES

**H**a az embernek hirtelen egy cseh fejlesztőcsapatot kellene mondania, köve hiszem, hogy az Illusion Softworks néven kívül más is eszébe jutna – az viszont NAGYON, mert bemutatkozásuk (Hidden & Dangerous) egyszerűen pompásan sikerült. Manapság sem kotlanak a babérjaikon, és bár harc a Flying Heroes-esban is bőven lesz, most mégis valami teljesen más témáról van szó.

Amit az ember hirtelen

nem is tud hova tenni – az egyik angol újság nemes egyszerűséggel "Heroes of Flight and Magic"-nek titulálta a játékot. A történet Hesperie fantasy-dús földjén játszódik, amely lakóinak kedvenc szórakozása a légi összecsapások szervezése. Errefelé négy különböző faj él és mindegyik más módszerrel választotta a repülésnek: a Sky Knightok óriási madarakon lovalognak, a Lizard Raiderek hatalmas gyíkok hátán szárnyalnak, a Hammercraftok gépi technológiát használnak, míg a Magionok némi mágiaát hívnak segítségül. Mint a sportesemények általában, a versenyek idővel természetesen idővel itt is eldurvultak, és amint a repülő szerzeteken feltün-



tek a fedélzeti fegyverek, egy-egy verseny kezdte szabályos légiháború képét öltetni. Mostanában a versenyzők komoly ligabajnokságban mérik össze tudásukat, amelyekben komoly pénzdíjakért folyik a küzdelem – a díjakból tudják az indulók javítani, fenntartani és persze fejleszteni repülő jóságukat. Mind a négy faj 6-6 különböző repülő eszközzel rendelkezik, amelyek mindegyikét négy szinten keresztül tudja fejleszteni. Ugyancsak 6-6 fegyvert (balta, dobáló, számszerű és hasonló) használhat minden faj, amelyeknek kilenc szintje lehetséges. Talán mondani sem kell, hogy a "gépek" nemcsak hogy teljesen eltérő kinézettel, hanem eltérő tulajdonságokkal is rendelkeznek, ami természetesen mindnél eltérő taktikát is jelent a légiharcban, ráadásul a "pilóta"-karakterek egyénileg is fejlődnek: tapasztalatot gyűjtenek, szintet ugranak, idővel akár speciális mozgásokat (combókat) is tanulhatnak. Meglehetősen rendhagyó ötlet, mindenestre igen sokat ígér. A Hidden and Dangerous kinézete sem volt piskóta, de az előzetes képek alapján ahhoz képest a Flying Heroes maga lesz a vizuális orgazmus. A megjelenésére sajnos 2000 elejéig várnunk kell.



## OPPOSING FORCE

**N** yilván nem szükséges különösebb kommentár ahhoz a névhez, hogy Half Life, ami gyakorlatilag szinte az összes számítógépes játékkal foglalkozó médiában az Év Játéka volt. Ahhoz sem, hogy az ember mit vár a first person shooterek doyenjének szármító játék mission diskjétől. Így tehát maradjunk csak a száraz adatoknál (fanyalogni ráérünk, ha megjelenik...). A mission diskben ismét visszatérünk a Black Mesa kutatólaboratóriumba, de – mint a név is jelzi – pont ellentétes szerepkörben: egy olyan katonai szerepét játszunk ugyanis, akiket az alapjátékban oly nagy elszántsággal csépeztünk. Az alapfeladat Gordon Freeman kinyírása, továbbá egy idegen faj egyedeinek buzgó páholása. Ebből adódóan hét új fegyverrel rendelkezünk, amelyeket azért nem árt kicsit óvatosabban kezelni, mint előző részben a kollégáink. Egyedül vagyunk tehát né-



ha szükségünk lesz a laboratórium biztonsági őrökére és néha tudósainak a segítségére. Jóval több NPC (és ezzel szöveges jelenet) várható, a multiplayer pályákról már nem is beszélve. Bemelegítésnek ennyi elég is, hiszen a következő számunkban talán már teszteljük – a megjelenés ugyanis már november végén várható.

## APRÓSÁG

■ Lara Croft negyedik kalandjának hivatalos megjelenési ideje november 26. Ha valakinek viszont ez nem lenne elég a bűgyűs baba kalandjaiból, halmazati büntetésként újabbat is kap. Akárcsak az előző részeknél, a harmadik iránti érdeklődést is úgy próbálják az Eldosnál fenntartani, hogy egy Gold Edition keretében az eredeti játék egy kibővített verziója is a piacra kerül. A Tomb Raider III Gold a Fifth Artifact alcímet viseli, és szintén a karácsonyi piac idején bukkan fel a shopok polcain.

■ Szinte még meg sem jelent, az X-Box-nyond the Frontier (ld. lamertónkét a 22. oldalon), az Egosoft máris bejelentette, hogy már folyik a munka egy bővítésen, amely új lehetőségeket (továbbfejlesztett grafika, több irányítható űrhajó egyedileg tervezett belsővel, távolabbi szektorokban levő gyárak távirányítása, stb.) ad a játéknak. Még több mint száz új küldetést. Mivel a játék már alapból is horribilis méretű, ez valószínűleg már az emberi türeklenség határán jóval túlra fogja terjeszteni – szóval várjunk szeretettel!

■ Az X – BTF idővel konkurenciára is számíthat, ráadásul pont annak a játéknak a személyében, amiről másolták. David Braben, az Elite atyja ugyanis most túl van némi pereskedése, és januártól megkezd a szuperjáték IV. részének fejlesztését. ■ A Bullfrog derék népe szerencsére tovább folytatja az ingyenes kiegészítők gyártását a Dungeon Keeper 2-höz: a legfrissebb újdonság egy új szörny, amelynek a felső része egy meztelen hölgy, az alsó fertályát viszont egy pók. (Az is meztelen, de szörös is.) Szokás szerint ingyen letölthető a játék site-járól.



## APRÓSÁG

Még alig loptunk egy-két dolgot a GTA 2-ben (ld. ismertetőnk a 26. oldalon), már jönnek az örömhírek, hogy újabb eltulajdonításra vágyó dolgok várhatók a nem is oly távoli jövőben. A Take 2 ugyanis azt tervezi, hogy a DMA huncut kis univerzumát két újabb darabbal bővíti. A GTA 3D neve nyilván önmagáért beszél: a szokásos felülnézeti perspektíva helyett Half Life-ot idéző 3D-ben szólítunk magunkhoz mindent, ami nincsen lebetonozva; a GTA: Online Crime Worlds pedig az internet multiplayer mániakusait szólítja csoportos bűnelkövetésre (bár ezzel jobb lesz vigyázni, mert még a magyar BTK is minősített esetként kezeli). A megjelenésekről egyelőre még nincs adat.

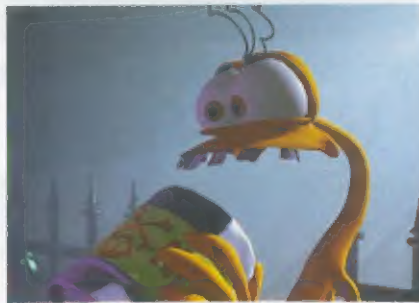
Az év legjobb híré a Gamespoton sikerült megtalálni (ők meg a Reuters hírügynökségtől vették át). Eszerint Mateus de Costa Moreira, brazil orvosi egyetemista egy vidám csütörtöki napon megállt egy sao pauloi mozi bejárata előtt, majd amint a jeles közönség a film végeztével kitódult a mozból, tüzet nyitott rájuk. A sortűz megölt három mozilátogatót, további nyolcat pedig súlyosan megsebesített. A tetes lakásán három számítógépet és több száz CD-t találtak. A rendőrség szerint tette a 3D Realms Duke Nukem 3D-jének nyitó pályája inspirálta: erre utal a löfegyver kiválasztása, a mozi előtt elfoglalt tüzelési pozíció, valamint az, hogy az elkövető komótosan besétált a mozi mellékhelyiségébe és ott szétlövöldözte a tükröket is. Arról nem szólt a hír, hogy tettének elbírálasakor a Duke-mániát enyhítő körülményként vették-e figyelembe. Szerintünk viszont jogos felháborodásnak tekinthető a Duke Nukem Forever késése miatt, amiből ugyan már megjelentek az új engine-re átdolgozott képek – na de hol van már?!

## STUPID INVADERS



Manapság az RTS-ek és FPS-ek korát éljük, a kalandjátékok pedig oly ritkák, mint a fehér holló. Különösen azok a jó öreg Lucasarts-stílust követők, amelyekkel játszva a t. kalandor kénytelen volt folyamatosan hisztérikusan röhögni is (Monkey Island, Day of the Tentacle, Sam and Max, stb.). Ezen a roppant áldatlan helyzetben azonban hamarosan enyhít a Ubisoft Stupid Invaders c. műve, ami éktelen nagy marhaságnak ígérkezik. A játékot a Gaumont Multimedia fejlesztői készítik egy általuk gyártott rajzfilmből (de mellesleg neki köszönheti a mozilátogató a Leon, a profit is). A történetben Dr. S, a gonosz tudós földönkívülieket gyűjt, hogy titkos laboratóriumában a szokásos formaldehides fürdő kísérletében tanulmányozza őket, mert megpróbálja megállítani az ő bomlott agyában létező közelegető inváziójukat. Egy szép nap rondán sikerült piknikje után a földre pottyant öt egyszerű személyiséggel megáldott idegen, akik természetesen azonnal elsőrendű célponttá válnak számára. Felbérrel tehát egy pénzéhes fickót, bizonyos Bolokot,

hogy azonnal vegye üldözőbe őket. Megkezdődik a vérfagyasztó hajszá, ahol természetesen az öt idegen egyikének bőrébe bújunk (pontosabban a történet folyamán sorban mindegyikébe), amely igencsak farszító mulatság lesz. Az idegenek ugyanis tökéletesen rondák, ostobák, ámbar jóindulatúak, és ez fokozottan jellemző azokra, amelyeket épp nem mi irányítunk. A szerzők az elsődleges szempontot arra helyezték, hogy lehetőleg az anyjukat is eladják egy poénért. A rejtvények tehát sohasem egyértelműek, valami nyakatekert kifejelettel kecsegtetnek (vagy inkább: fenyegetnek), és megoldásuk már csak azért sem lesz különösebben egyszerű, mert a játék több mint 500 háttérrel előtti 50-nél is több dílis karakterbe fogunk botlani, akikkel 2000-nél több előre eltárolt beszélgetést folytathatunk le. Mondani sem kell, hogy – lévén rajzfilmkészítőkről szó – ezeket száznál is több videó és átvezető animáció színesíti, szóval a rekeszizmokra hosszú és keserves munka vár. A játék várhatóan a jövő év első felében jelenik meg.



## FELONY PURSUIT

Az autóversenyek rendesen túlnépesedett világában ma már csak olyan dolog tehet sikeressé egy játékot, ami a többitől hiányzik. Senkit nem hatnak meg már különösebben a checkpointok, időmérő edzések, szellemautók, bajnokságok – így általában a fejlesztők is valami formabontó ötlettel próbálnak előállni. Rendszerint úgy bontják a formát, hogy néhanapján leengedik a játékost a pályáról. Az még érdekesebb, ha nemcsak hogy leengedik, de akár arra is mehet verseny közben, amerre akar. Erre például remek példa volt a Midtown Madness. Más helyeken pedig ezen felül csalelményt is adnak versenyeknek, mint tették azt a mostani számunkban bemutatott Driver szerzői. Valami hasonlóban mesterkedik a Felony Pursuittal a Polygon nevű brigád is, ami az előző két példának egyfajta



kombinációjával operál. A verseny története a 21. század metropoliszaiban játszódik: nagy a forgalom, nagy a városi bűnözés, nagy a rendőrök sűrűsége. A jótiuk kergetik a rosszakat. Vagy éppen fordítva. Mindezt 38 küldetésen keresztül, amelyet egyaránt játszhatunk mindkét fél oldaláról – természetesen merőben más célkitűzésekkel. Lévén a jövőről szó, a játékban szereplő 15 autó természetesen nem valódi típus – de akár az is lehetne, mert megtervezésükhöz neves autógyárak konstruktőreit kérték fel, akik egyrészt itt kedvükre kiélhették futurisztikus elképzeléseiket, másrészt pedig ügyelhettek arra, hogy azok a gépek pontosan úgy törjenek, mintha valódiak lennének. Ugyan csak képzeletbeliek a helyszínek is, bár egy két jellegzetes európai épületről azért lehet sejteni, hogy melyik várost képzelték is el – és hogy ez se álljon túl messze a lehetséges valóságtól, egy várostervező mérnökre bízták az ügyet, aki mellesleg abban is közreműködött, hogy a városi forgalmat irányító AI realisztikus szablonok alapján rendezze a kocsitömeget a délutáni dugótól a vasárnapi autósokig. Mindezt életre kelti egy ügyes kis grafikai engine, ami majd bőven adagolja a játékosnak a 3D-effekteket, akár 60 fps sebességgel frissíti a képet a nagyváros házai között kanyargó autósorokban – és máris készen van egy reményteljes sikerrecept. Ami egyelőre még csak recept, hiszen a Ubisoft csak a jövő év tavaszára ígéri a játékot. Akkor viszont biztos érdemes lesz visszatérni rá.

## STUNT CAR GP

Ha valaki megpróbálja összeházasítani az autóversenyeket és a hullámvasutakat, annak talán kétségeink merülnek fel szellemi képességét illetően – kivéve ha számítógépes játékról van szó, mert azt esetleg mindenki szívesen kipróbálja. Erre tökéletes lesz a Team 17 új játéka, a Stunt Car GP. 24 pályán rohathatunk éjjel és nappal a hurkokat, ugrathatunk vagy éppen keringhetünk a spirálokban, akár hat lős versenyekben, akár szabadon futott egyéni körben. A teljesítményünkért a szponzoroktól kaptak

pénzt pedig autónk felszerelésére költöhetjük a még szédítőbb mutatványok érdekében. 16 különböző típushoz 9-9 különféle kiegészítő kapható, egyenként 5 upgrade-lehetőséggel, amelyekkel több mint 1 millió lehetséges kombinációt tudunk összeállítani. A játék tehát megleshetően flúgos futamnak ígérkezik, és valószínűleg még az idén behuppanhatunk a fura masinák kormányai mögé.





# JÁTÉKSZOFTVER KARÁCSONYRA? AZ JÓ!!

## BOLDOG ÜNNEPEKET KÍVÁN AZ ECOBIT MULTIMÉDIA

KARÁCSONYI MEGLEPETÉS  
DECEMBER 1-TŐL 31-IG

**válasszon!!**



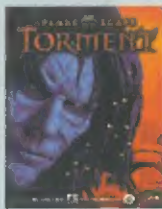
A fenti játékokból **12000** db-t  
csomagoltunk ajándékaink mellé

**Keresse a címkével jelölt termékeket!**

Tesco: Székesfehérvár, Szeged; Bp. IV. ker. Fogarasi út • Média Markt: Europark, Western City Center • Cora: Budakalász, Törökbálint; Fót • Herta: Bp. XV. Szentmihályi u. 131; Bp. Kerepesi u. 73. 2623164; Bp. Dohány u.; Lurdy-ház • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Ápisz: Bp. V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft: Bp. Budagyöngye Bevásárló kp. Uni video 5600, Békéscsaba Andrassy u.3-5 66/448-148\*21 • KimSoft'99 Szoftverkereskedelmi Kft 3390, Füzesabony, Rozsa u. 11 302-8996 • Videójáték Szaküzlet 8200, Veszprém, Kossuth u. 6. 30/95-97-479 • ComGame 576 Kft 1136 Bp, Gergely Gy. u. 17 349-48-47 • Uni-Video 1114, Bp. Városhelyi Pál u.8 361-4061 • Sprint 1087 Bp. Berzsenyi u.3 210-48-35 • Alba Plaza 8000, Székesfehérvár Palotai u.1. 22/502-881 • Szeged 6722, Szeged Bartók tér 13. 62/552233 Szoftver-ABC Bp. Jászai Mari tér 3. 329-2737 • Magép BT. 2600, Vác Zrínyi u.5 27/510-190

**Játékszoftver mintabolt - DVD Center 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078**

- Hosszított nyitvatartás december 1-től
- Tanácsadás telefonon - forró drót
- Új játékok, demo-k bemutatása



- Multimédia hardver

**Hardver nagykereskedőknek egyedi  
kiszolgálás - OEM bundle!**

**ÉÉÉÉS...**

**Puzzle**

**Na ezt rakd ki!**

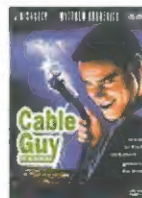
**www.ecobit.hu - INFO-SHOP**



**DVD  
VIDEO**

- Széles választék
- Klubkártya
- Internetes rendelés, másnapi szállítással

**Karácsonyi ajándék:  
Képernyő  
tisztító**



**...SÉÉÉÉ**





Rég volt, tán igaz sem volt, amikor még mindenki Amiga lázban égett. A 90-es évek elején amikor PC-n még csak a Pentagonban lehetett látni, akkor terjedt el ez a kis számítógép, mely multimédiás képességein kívül rendkívül alkalmas volt a játékok futtatására is. Talán nem meglepő, hogy magyar próbálkozás is készült a gépre OnEscape címmel. Sajnos a programnak csak egy hibája volt, miszerint későn jött. Eppen ezért, bármennyire is lepálta stílusa addigi királyát az Another World-öt, már nem válhatott ismertté. Ennek ellenére ez az esemény nem szegte kedvét a programot fejlesztő Invictus Team-nek ésők már másról álmodtak... És, hogy miről is pontosan?

Nagymáthé Dénes – nevezzük csak AZ agynak –, volt az, aki kipróbálta, mennyire lehet élethűen modellezni az autók viselkedését. Eme próbálkozás volt a Terep 2 nevű játék, ami annyira megtetszett világszerte az embereknek, hogy folytatást követelt maga után. S ekkor gyűlték össze embereink, hogy leüljenek és egy komoly projekt tervezésébe fogjanak. Ez pedig nem más, mint a Land Raider – Off Road Tournament.

En naiv – gondoltam felkeresem a srácokat, leülünk egy pohár ital mellett és szépen elcsevegünk a játékról, azonban erre senkinek sem volt ideje, így hát be

csontyi autós játékdömpingnek köszönhetően februárban adjuk ki. Nekünk ez annyit jelent, hogy január 14-én kell leadnunk a végleges anyagot ahhoz, hogy február elején megjelenhessen. Az ára amúgy megannyi lesz, mint minden más játéknak, szóval kb. 8-10 ezer forint.

**576:** Mielőtt bármi konkrétumot kérdeznék, pár szóban vázolnád mi is a játék lényege?

**KT:** Akkor ugorjunk neki. A LR egy rendkívül élethű, 3D világban játszódó jármű szimuláció, mely az elemi fizika szabályaira építve az autók és a külön-

hogy még nem létező modellek is készíthetők és tesztelhetők. Mint ahogy minden járműkategória szimulálható, úgy egyik sem hiányzik az Off Road Tournament-ből: 4 kerék meghajtásúak, teherautók, katonai járművek, hogy csak a legfontosabbakat említsem.

Ráadásul a környezet a vezető körül legalább annyira jól van szimulálva. Sőt, anélkül, hogy hozzányúlhat az irányításhoz, a környezet mozog és állandó változásban van. Gnűk, szarvasok, bivalyok, madarak néznek ki és viselkednek is úgy, mint az

függő játékosok akár órákon át is tudnak nyomulni. A Land Raiders képes az embereket hosszú időre magával ragadni: a versenytípusok majdnem mindegyike engedi, hogy egy opcionálisan generált terepen versenyezzünk, és több ember tud együtt játszani osztott képernyőn vagy hálózaton.

**578:** Lesz-e benne lehetőség a magyar nyelv választására?

**KT:** Természetesen lesz. A lista így néz ki: lesz magyar, angol, német, francia, olasz, spanyol.

**578:** Hány pálya (terep): lesz benne?

**KT:** 34 van kész eddig. Ezen kívül lesz jó néhány "fun" pálya, mint pl. Hold, Labirintus, Motocross...)

**578:** Ezeket a pályákat csak a képeket szűltte, vagy becsempésztelek némi valós dolgot is?

**KT:** A komoly pályák komoly, azaz valódi helyszínek inspirációját, de van egy-néhány kitalált is, csak a hangulat kedvéért.

**578:** A hangeffekteket (motorzaj, ütközések, kipufogó durrogás) generáltátok, vagy felvettétek őket?

**KT:** Természetesen felvettük igazi járművek hangjait.

**578:** Hányféle autó lesz a játékban?

**KT:** Jelenleg 24 van kész, de idővel a Netről is lesz feltelepíthető járműtárház (lesz, van pl. repülő, UFO, 4 kerékű motor, bulldózer, rally kocsik...).

# LAND RAIDERS-OFFROAD TOURNAMENT



Út nincs, szembejövő forgalom van

kellott érnem az e-mailes módszerrel. Vagyis: kérdés elküld, órákat vár, válasz megérke. De végül is megkaptam az áhított válaszokat, úgyhogy jöjjen maga az interjú, amit Kozák Tamással készítettem:

**578:** Ha jól tudom, a Terep továbbfejlesztett engine-je lesz az Land Raiders-é.

**Kozák Tamás:** Jól tudod. Mármost a fizikai engine. A 3D engine teljesen új, természetesen 3D kártya támogatott.

**578:** Hányan csináljátok most a játékot. És milyen környezetben?

**KT:** Kb. 10 aktív (full time) ember dolgozik most a projektben és néhány külsős besegít. Van egy irodánk, ahol nap mint nap dolgozunk.

**578:** Hogyan találattok a megfelelő emberekre?

**KT:** Baráti ismeretségekből, és előző munkáinkból állt össze a team.

**578:** Miként sikerült olyan neves cégre felni, mint a Codemasters?

**KT:** Elküldtük nekik a demót, és azonnal vevők voltak az ötletre.

**578:** Mikor kezdtétek el fejleszteni a játékot?

**KT:** Az első ceruzavonások egy éve történtek.

**578:** Mikorra lesz elérhető az első publikus demo?

**KT:** A demót még időn megtalálhatod a Codemasters homepage-en ([www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)) vagy a nagyobb magazinok borítóján CD-in.

**578:** Ezek szerint csúszás lesz az eddig tervezett karácsonyi megjelenéssel?

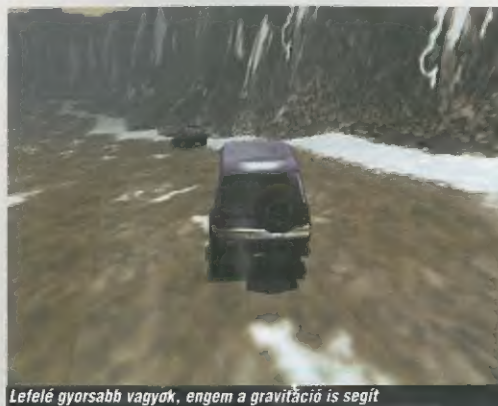
**KT:** Hát igen. A végleges változatot a nagy kará-

böző környezetek széles skáláját vonultatja fel. Míg az újabb játékok legfőbb jellemzője a 'PÁLYA

MENTÉN' zajló verseny, addig mi – szakítva a hagyományokkal – teljesen más ötletre építettünk, s ezáltal nehezen összemérhetővé tettük a többi termékkel. Hiszen, amit nem talál sz meg a játékunkban – az a határvonal. Nincsenek korlátok, kerítések, amik az úton tartanának, hanem szabadon kóborolhat sz egy gyönyörű virtuális világban, felfedezve annak titkait, eljutva a nehezen megközelíthető helyekre a versenytípusok számos módzatában.

Nincs kerítés, nincs határ – ellenben más játékokkal, melyekben a környezet pusztá dekoráció az út mentén. Nálunk mindez szerves része a játékerületnek! A játékhoz nem csak az Off-Road versenyzők reflexeire van szükség, hisz gyakran a problémamegoldó képesség is elengedhetetlen ahhoz, hogy felállíts különböző stratégiákat a különböző versenymódzatokban. A játék szíve, a járművek fizikai szimulációja segít a játékos elé vetíteni a visszaható erőket, ezáltal a legmesszebbre visszazadja a valódi járművek irányításának érzését. Az egyedülálló szimulációval lehetőség nyílik a több, mint 4 kerékkel rendelkező járművek szimulálására, mindazonáltal bármely valós jármű adatai is olyannyira 'beülthetőek',

igaziak. A 3D-s megjelenítésért felelős 'motor' meglepően gyors és a szoftveres megjelenítés mellett támogatja a gyorsítókártyákat is. Rendelkezik azon beépített effektusokkal, melyek alapkövetelménnyé váltak napjainkban és néhány olyanal is, mely eddig nem volt látható más termékekben. A hangért felelős 'motor' gondoskodik a teljesen sztereo hangokról a realiztikus effektusokkal egyetemben. Jelenleg a PC-s fejlesztés van előtérben, de szóba került egy PlayStationös átirat is. A minimum hardverkövetelmény PC-n: P133MHz/16Mb/8xCD. Az ajánlott: P200MHz/32Mb/3Dfx kártya. A játékban rendelkezésre álló idő erősen függ a választott játéktípustól, s mivel az konfigurálható, így egy perctől akár óráig is tarthat. Az ember néhány szabad percében is leülhet játszani, de a megszállott, hálózati



Leteléd gyorsabb vagyok, engem a gravitáció is segít



Erre a terepre mindenesetre ez lesz a célszerű járgány

**578:** Ezek csak terepjárók?

**KT:** LSD fenn. :) De komolyra fordítva a szót: nem. 5 kategóriából lehet választani.

**FUN** – amolyan viccesebb könnyebb kis női terepjárók. 4x4 - Komoly versenyre is alkalmas igazi terepjárók. TRUCK – Teherautók. PICKUP - mint a neve is mutatja ezek pickupokból buheráltak, gyorsabb terepjárók.

**WALLCLIMBER** – Igazi erőművek, amelyekkel falra is fel lehet mászni, illetve jól viselkednek extrém terepviszonyokon is.

**578:** Ezek valós autók másai, vagy van kitalált is?

**KT:** Is-is. Megemlíteném az olyan dolgokat is, mint, hogy lehet menni reggel, délbén, este, hóban, esőben, sárban, stb. – s ez mind meg is látszik a járműveken. A sofőr pedig nem csak egy bábu: ő is együtt él a játékkal, mozog a feje, rázkódik, tekeri a kormányt...

**578:** Hőha. Ez aztán nem semmi. Én teljesen ledöbbenem. Köszönöm a válaszaidat kedves Tamás!

**KT:** Mi köszönjük a lehetőséget! Sziaszto!

Aztán kialudt a fény a monitoron és elcsendesedtek az utca zajai, én meg szép lassan nyugovóra tértem. És ekkor kezdtem el igazán gondolkodni a felsorolt paramétereken. Ha ez mind benne lesz a játékban, s nem is akárhogy, akkor könnyen világsiker lehet a játékból. Ezt meg úgy gondolom a Codemasters garantálja, hiszen mostanában minden játékuk tökéletesen játszható és hangulatilag is fenomenális. Alkalomadtán természetesen mi is szeretnénk visszatérni rá, addig további infokat a <http://www.invictus.hu> címen találhattok.







Nem hinném, hogy küldönsebben bőséges bevezető szükség lenne az Age of Empires 2-része elé, hiszen nyilván mindenki ismer a 1. szlet elődöt: a Populous-féle real-time stratégiai játékok (vagy inkább "istenjátékok") népes családjának e prominens tagja, legalább olyan népszerűséget vívott ki magának, mint mondjuk a Settlers-sorozat vagy akár a család névadója. Az első részben az ókor jelesebb népeit vezettük át a dala (avagy végromlásba – a történelem sokszorosan bebizonyította, hogy akadtak ugyebár dróti népvazérek is szép számmal), míg a Rise of Rome kudarcsorozata egy külön fejezetet szentelt a római birodalom viselt dolganak. A történelmi óra közben tovább kegyezett a "Királyok kora" címet viselő 2. rész a középkor zűrzavaros világába visz bennünket. Az időszakát nézve mondjuk nem adtak alább az első részét: a játék ugyan s felől az V. és XV. század között ekkor évezredek!

## "NÉPEK ÉS NEMZETEK VONULTAK EL ITT"

Természetesen most is azokkal a népekkel fogunk találkozni, akik az említett történelmi időszakban a legjellegesebben foglalkoztak mások élektámaszának órási csökkenésével. Szám szerint tizenhárom vannak: vizigótok, perzsák, bizánciak, kínaiak, vik ingek, szaracénok, japánok, mongolok, britek (angolok), kelták (skótok), frankok (franciák), tauronok (némelek) és törökök. Ez ugyebár már gombócól is sok, arról meg nem is beszélve, hogy ez itt elég szerencsétlen szám már amennyiben a listázott játékosok túlnyomórészt a nyugalmis alvással töltött éjszakáitól. A népek közötti különbség ugyan s nem csak abból áll, hogy piros avagy kék gatyában vonulnak-e a harcra: a szerzők figyelembe vették a történelemből ismert nemzet jellegzetességeit is. Eszerint egy-egy nép kő bőlne bónuszokat élvez a

## NEM ROSZDOKÁNYSAÉ - TECHNIKAI

Természetesen most sem hiányozhat az első részből már ismerős tej főzési fa, ami ugyan most egy kicsit kiterjedt és van online (azaz a programba beépített) verziója is, de még mindig messze egyszerűbb, mint mondjuk egy Civilizationben. A szabályok is meglehetősen egyszerűek: a tárgyalat időszak négy kora lett bönva (sőtét, leudás, kastély és birodalmi), és a gazdaság/katonai épületekben az adott kornak megfelelő technológiákat fejleszthetjük egy jó adag nyersanyag lejtében. Az új technológiák hatékonyabb egységeket eredményeznek (például gyorsabb munkavégzés, katonai egységek né nagyobb HP, erősebb páncél hatóható stb.). Az új korból lépés szintén egy technológia, ami a városközpontban "fejleszthetünk ki", már amennyiben rendelkezünk legalább két épülettel, ami az aktuális korban építhető és persze egy kalap nyersanyaggal!

## KÖZGÁZ

A gazdasági alapoknál sem bonyolították túl a dolgot a fűk, hiszen összesen négyféle nyersanyag van (fa, kő, kaja és pénz), és ezek is csak akkor fogynak, ha új épületek/csoportot építünk vagy valamit javítunk. Az első két beszerzésének módja hagyományosan az a földásra vagy a kőbányára utasított jobbágyok dője. A kaja már többszörösebb esemény. Jobbágyaink dolgoznak a mezőgazdaságban (ez hozzá a legelőt kaja), de ha a szántóföldek kimerülnek, mindig új kaja kell építeni őket) vagy lehetnek ártalálók a környékbeli juhok szépen levágják. Ezek utánpótlása azon meglegő módon történik, hogy ha felderítünk találnak valahol néhány juhász nélkül kószáló barát, akkor egyszerűen elhathatják őket (a "saját" juhokat ugyanúgy ki lehet jelölni, mint a csapatokat). Most is lehet vadászni ideális fogvaszát cikk például a szarvas, a vadkanál és a farkasnál néha telcserelelőnek a szerepek, már amennyiben azok fogvaszjak

# AGE OF EMPIRES THE AGE OF KINGS

## EGY KIRÁLY A KIRÁLYOK KORÁBÓL!

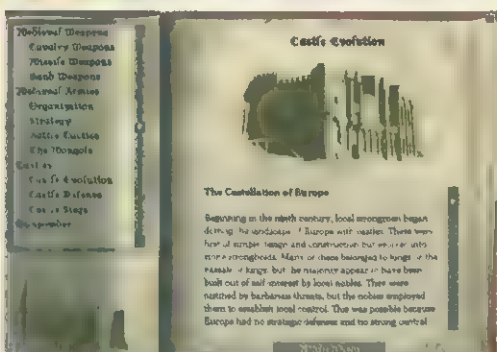


Nem érttem. Mostanában egy csomó fickó próbál feltartóztatni

lőbbiekhez képest egyes csapatoknak nagyobb a hatékonyasága (hatótáv, gyorsaság vagy sebesség), bizonyos épületek/egységek kevesebb nyersanyagba kerülnek, fejlesztés nélkül is megkapnak egy technológiai és így tovább. Vagyunk például az ágyúkat, akik a fűszárnak köszönhetően a XIV-XV században teljesen megváltozott az addigi hadviselés és csaták előlőlvagok szépen eltűntek a sülyesztőbe. Ebből additán az angolok bónusza a következőképpen alakul: 20%-kal gyorsabban állíthatók a fűszárnak, az fűszár hatótávolsága az időszak két korában 1-1 egységgel nő, a juhászok 25%-kal gyorsabban termelnek a kaja, a városközpontok pedig leveányba kerülnek. Akadnak persze bónuszok is alapvetően egyes népek nem fejleszthetnek bizonyos technológiákat (például meglehetősen furán testene egy góli óstromágyú). Tovább növeli a nemzeti különbségeket (azaz bónuszokat) hogy minden nép rendelkezik egy-egy speciális katonai alakulattal, amelyet csak ő gyárthat: az angolok speciális fűszárnak (Longbowman) már eleve nagyobb a hatótávolsága, mint a többieknek (és ehhez még jönnek az egyéb bónuszok – nagyon ténny csapatok), a japán származék remek gya-ogos katonák, a perzsa harci elefánt csodaszépekkel ver az éjje kerülő el ellenük hátára, és így tovább. A vik ingeknek két bönuszuk is van: a beszállított gya-ogos és a sándorhajó. Ha már a nemzeti jelegzetességeket tartunk, a játék fontosabb – szöveges – üzenetei ugyan angolul hangzanak, de az emberkék a saját nyelvükön szoktak közölni. Eddig ugyan néha nagyon zavaró volt, például, pár nap játék után már biztos vagyennek benne, hogy őrá tudnak igazítani egy feladatot: vik ing listát egy kupa ser, vagy egy kőszárat vizgatót némi H2O rányába.



Edward király, angol király, most megsül fakó lován...



Remek kis történelemkönyv, amelyből többek között értesülhetünk az ifjabb nemzedék lakásproblémáinak korabeli megoldásairól

el a jobbágyot. Ha nehezség van a környezeten, akkor abból szintén nyertető kaja halaszhatók halcsapdákat építhetnek. A pénz lehet bármilyen aranybányában, de a kereskedelem is szépen hoz a konyhára. Ez kétféle módon is működik. Egyrészt piacunkra indíthatunk tászekereket, egy szöveges város piac felé (lehet akár ellenes is, de ha egy unalagos ellenes katonába bök, akkor az

már csak sportból is le fogja venni), és ez minden egyes kanyarra, a készleteink éntellenul hagyásával is hoz némi pénzt. Legyenek működik kereskedelem hajókkal kikötők között is. Másrészt a piacon direktben is lehet cseccselni az árúkat adhatunk/vehetünk, bár ha valamit eladunk, akkor annak mindig csökkenni fog az ára 15-20 aranyig. A piac azért is údvös dolog, mert a nyersanyagforrások idővel bedugulnak (kimerülnek a bányák, elfogy az erdő), viszont a mezőgazdasági termeléssel (és a kaja eladásával) tudunk pénzt termelni, amiből be lehet vásárolni a piacon. Idővel a megugró árak miatt már elég rossz cserearány lesz, de mégsem dugul be teljesen a játék.

A gazdasági élet központja a Town Center. Itt termelhetjük a jobbágyokat, akiket aztán munkára foghatunk, építhetünk, fát vágathatunk vagy akár megajánlhatunk valami szűlt épületet. Nyilván valami feminin szervezel reklámálhatott az előző rész miatt, mert most már vannak nők is. Nem mintha nagyon számítana a jobbágyok nemje a lányok ugyanolyan jók a kőbányában, mint a szántóföldön. A jobbágyok fontos feladata az új házak építése, amíg el nem érük a játékban beállított maximális populációt, csak akkor építhetünk újabb egységeket, ha van számukra "lakhely" (ami elég nyilván hangzik egy kalap alatt esetében, de azért így van). A Town Centernek van egy extra feladata is: ha a várost támadás érte, a védelem jobbágyokat beközpontolhatjuk ide, ahol védelemnek alkalmai jősszá, és dobás nyílzáporokat zúdítanak a közelben bókászó ellenségekre.

A többi polgári épület közül az első csoport a nyersanyagok termelését támogatja, és a technológiai fejlesztésen kívüli rakdárként is üzemel. Ha ilyenek nincsenek akkor a kimerült nyersanyagot a Town Centerbe hordják a népek. Mivel ez rendszerint sok időbe telik, célszerű a szántóföldek közelébe Millt, az erdő mellett Lumber Campet, az arany- és kőbányákhoz pedig Mining Campet is telepíteni. Szintén kajaalkatár a dokk, de egyben kereskedelem átlomás és hajógyár is, ahol különböző típusú vízi alkalmasságok készülhetnek. A Blacksmith és az University közérdeklő technika fejlesztésre jó (ha az utolsó korban kezdünk, felesleges is felhúzni őket), az előző katonai technológiákat fejleszthet (páncélokat, nyilakat, sátrókat), az egyetemen pedig tulajdonképpen mindent, amit a szerzőknek nem volt kedve a többi épületbe rakni. Speciális épület a kolostor, a vallási technikák mellett itt készült a szerzetes, ami igen érdekes szerzet, ő egyrészt gyógyíthatja a hatótávolságán belül tartózkodó szűlt egységeket (nagyobb buntolóhádjaira nem árt két-három besorozni a seregbe), másrészt pedig bizonyos technológiák birtokában átálthat ellenséges csapatokat és egyes épületeket is.

Külön menübe kerültek a katonai cuccok. A gyártóépületeköt négy van, amelyek kifejlesztés után a különböző "tegymenak" könnyebb és nehezebb változatát állíthatjuk elő a gyalogságot, a "közérséget" (vagyis a különféle fűszárnak, és a lőpor feltárlása után muskétásokat is), a lovasságot, valamint különböző ostromeszközöket.

Katonai építmények között találunk különféle védelem berendezéseket a sövénykénálástól kezdve a várfalak. Használatuk meglehetősen egyszerű: még az erődített vártól is viszonylag olcsó (ot kávos egy pozíció) és ostromegységek nélkül igen sokáig tart, amíg az ellenfél szelveti – addig telkesülhetünk a látogatók meglehetősen fogadására. A falak külön tartozéka a kapu: ha éppen nem mászkál ki rajta valamelyik jobbágyunk, akkor a hivatalon vendégeknak akadályt jelent, de a mászkálásból adódó besurranásokkal akár teljesen kiküszöbölhetjük azzal, hogy lezárjuk. Onán ó kő erődített működnek az őrtornyok, amelyek a megfigyelési feladalon kívül nyíllal is lődöznek a hatótávban lévő ellenlére (késő ágyus kivétellel is). Nyílt terepen is lehet építeni őket, de az ideális felhasználási mód, ha a várfalunkon belül, egymástól távolosságra húzzuk fel őket, és "bástyáknak" funkcionálnak. A egységesebb katonai épület a kastély, amely egy kalap HP-vel rendelkezik, ő is szorgalmasan lövöldöz az ellenségekre, és itt készült a "megvédő-korban" a legelősebb ostromszerkezet (a trebuchet hajítógép). Itt gyárthatjuk minden játékos a népére jellemző speciális egységeket is.

Itt is van ám fejődés bőven, köszönhetően elsősorban az előző részért rajongói kritikáknak. A legfontosabbak: különféle csapatokat "termelő" épületeknél például megadhatjuk, hogy "megszületése" után hova jelenjen meg (pontosabban: hova menjen), ha egy csapat egy tereptárgy takarásában van, egy "önfenntartó" akkor is mutatja őket, továbbá – a jobbágyokhoz hasonlóan – meg lehet keresni a munka nélkül csellengő fűkát.

Az irányítás maradt a jó öreg C&C-módra építők: egy boxot kezelve kijelöljük a bngadót, és egy karomással adhat helyre küldjük őket.

Itt is van ám fejődés bőven, köszönhetően elsősorban az előző részért rajongói kritikáknak. A legfontosabbak: különféle csapatokat "termelő" épületeknél például megadhatjuk, hogy "megszületése" után hova jelenjen meg (pontosabban: hova menjen), ha egy csapat egy tereptárgy takarásában van, egy "önfenntartó" akkor is mutatja őket, továbbá – a jobbágyokhoz hasonlóan – meg lehet keresni a munka nélkül csellengő fűkát.

Az irányítás maradt a jó öreg C&C-módra építők: egy boxot kezelve kijelöljük a bngadót, és egy karomással adhat helyre küldjük őket.

Itt is van ám fejődés bőven, köszönhetően elsősorban az előző részért rajongói kritikáknak. A legfontosabbak: különféle csapatokat "termelő" épületeknél például megadhatjuk, hogy "megszületése" után hova jelenjen meg (pontosabban: hova menjen), ha egy csapat egy tereptárgy takarásában van, egy "önfenntartó" akkor is mutatja őket, továbbá – a jobbágyokhoz hasonlóan – meg lehet keresni a munka nélkül csellengő fűkát.

CHAPATON



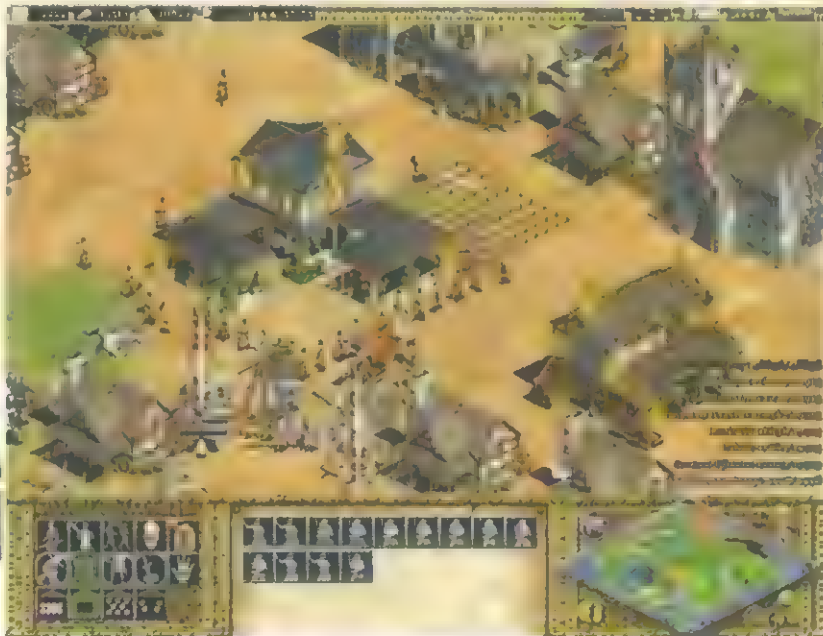
gyalogosok, tehát: I pedig az íjászok és a papok. Tám-  
adástól lenne hasznos a box formáció, amikor is az erő-  
sebb alakulatok körbeveszik a gyengébbeket. Szélső  
formációt érdemes felvenni, ha katapultokból tüzérségi  
támadás ér bennünket (ezek ugyanis területre hatnak  
azaz egyszerre több csapatunkat is sebek), míg a  
Flankkel főként lovasokat tudunk átkarolni (több  
irányból támadni) egy ellenséges alakzattal.  
A csapatok mozgásánál fontos, hogy mit adunk  
meg célpontnak. Ha ez egy hely, akkor a célt elérve  
szépen felveszik a megadott alakzatot, és a beállított  
hangulat szerint viselkednek (menet közben viszont  
nem foglalkoznak azzal, ha valaki utókat). Ha ez  
egy ellenséges csapat vagy épület, akkor persze  
meg is támadják, viszont mindannyian azt az EGYET  
– tekintet nélkül arra, hogy közben őket át-e találja.  
A mozgáson és a támadáson kívül speciális parancso-  
kat is adhatunk ármádánk tagjainak. Kirendelhetünk például  
J1 egy brigádot egy épület védelmére, vagy akár saját csapa-  
tára is, amikor köveit is a mozgó dől kverst (például egy tár-  
szekeret vagy egy erélytől cipelő papot). Rendelhetünk egy  
csapatot egy másik követésére, illetve őrzésére is lehet szer-  
vezni egy bizonyos területen, amikor is a kijelölt waypointok kö-  
zött fogunk cirkálni. Mielőtt meg egy nagyobb távolságot, mozgásánál is  
hasznos lehet, ugyanis az A1 a leggyorsabb utvonalt használja A és  
B pont közötti mozgásánál – tekintet nélkül arra, hogy egészséges  
lesz-e mondjuk a papunknak egy ellenséges táboron átsétálni.  
Meg lehet adni a csapatoknak egyfajta viselkedési módot. Az ag-  
resszivitás például nagy dühösen megtámadnak minden látótávolság-



Hát itt bizony egy komolyabb tengeri nézeteltérés kezd kialakulni

sztől kószál az egész sereg. Csapatok együtt tartására sokkal alkalma-  
sabb a defensív mód, ilyenkor szintén megtámadják a látótávolság-  
ban lévő ellenfelet, viszont nem ujdózik, hanem visszatérnek és le-  
veszik az alakzatban addig elfoglalt helyüket. Ennek a módszernek egy  
változata a Stand Ground, amikor tartják a pozíciójukat és csak akkor  
harcolnak, ha ahhoz nem kell kiépíteni az alakzatból (ideális például  
íjászoknak). No Attack Stance parancs esetén a csapatban lévő egy-  
ségek nem harcolnak onráról építmények a alapján. Kizárólag azt a cél-  
pontot támadják meg, amit külön megadunk nekik. Ez meg a katapul-  
toknál jön jól, amikor egy területre önként – ergo a SAJÁT kén-  
szárólvó csapatokat is bombázzák, ha ők választanak céll maguknak.  
Ez mondjuk logikus, de a játékon igen idegesítő tud lenni, ha egy 6-  
8 katapultból álló kis brigádunk egyetlen sorozata el nézi az előtte

a mesterséges intelligencia Q-ját szabályozza, ami egyszerűen a leg-  
gyorsabb tud lenni, viszont ilyenkor például nem javítja a megron-  
gált épületeit, nem véd. A támadáson ezen a tüzérséget, satöbbi.  
■ megadhatjuk a maximális "popu árcit", azaz összesen hány egy-  
séget lehet a játékosoknak.  
■ kiválaszthatjuk, hogy melyik koról induljon a parti. Ez meghatá-  
rozza, hogy néplől függően milyen technológiákkal rendelkeznek kez-  
detben a játékosok. Lovább az külön állítható, hogy az összes tech-  
nológia elérhető legyen-e.  
■ beállíthatjuk, hogy a pályát normál módon terkel-e ledezi, a te-  
rep átható vagy a játékosokkal is láthat.  
■ végül megadhatjuk a győzelemi kondíciókat. Ez lehet például  
eredményhez vagy időhöz köthető, amikor is a pontszámom na



XI. Lajos (a palástos fickó közepén) szánalmas birodalma az utolsókat rúgja. Pontosabban én rügöm belé az utolsókat

galoppozó lovagi ármádiát. Mielőtt ajánlott tehát már a egyértelmű  
után nyugalmra térni őket még mielőtt kár lennének a városban. Ez  
már csak azért is célszerű, mert olyan célpontot, am képes mozogni  
nem nagyon lehet eltalálni velük, mivel ettől nem idő, míg a skuláló  
céla ér, a bunkó A1 szépen kúszva aréba süllyed a célba vett csapa-  
tát. (Lőszert ugyan nem számol a program, de roppant bosszantó tud  
lenni, ha ágyúval próbálunk lödzeni egy vízen úszó hajóra.) Álló  
célpontok (érsd épületek) ellen viszont mámorító az eredmény, ki-  
lónósen a legnagyobb hatókörű trebuchet-k esetében, amik nemkil-  
kán 500-as látótávolságot visznek be a célunk. Gondolom, ilyesfajta jó-  
vácsokkal senki nem kell társaságnom, hogy úgy az íjászok, mint az  
ostromgépek alkalmatlanok a közelharca (Jutóbbak bizonyos távon  
beleire nem is tudnak öni), így nem árt véden őket.

Fontos jódság, hogy a csapatokat be lehet küldeni a saját épüle-  
tekbe. Ilyenkor egyrészt "szervezzük" őket (pap híján az istállóban  
például lehet gyűjteni a lovasokat), másrészt – fedezetből – véd-  
k is az épületek. Különösen hatásos védelmi módszer ha a bastyakent  
szolgáló őrtornyokba például 4-5 íjászt telepítünk.

## JÁTEKSTÍLUSOK

A hasonló jellegű játékoknak rendszerint az az áka, hogy idővel a  
feladat enyhén szablonosodni válik, éps ki az ellenfélnek gyorsabban  
hatékony gazdaságot, aztán kúdj rá egy mérles sereget, mielőtt még  
ő lenne jó csúszagot vesd. Ezen az atkon a fejlesztők különféle trük-  
kökkel szoktak segíteni – de hogy egyszerre ennyit tegyenek a meg-  
unthatatlanság ügyében, íyet még nem púpáltam. Úgyezar EGY dolog  
a nemzet fejlesztésségek ugye (mim lennebb kiderült, azon belül is  
több) de amikor megálltam, hogy "néhány játékot lehet nyitni egy-

pontszámmal kapunk minden egyes kitermelt nyersanyagot, amellyel  
megdupláz, ha épületek/csatákat építünk belőle, pontot ér minden ki-  
fejlesztett technológia és a pálya lefedettségé, és, meg persze az  
összes kivalaváltatott ellenséges csapat és épület. Magától értet-  
dő győzelem a Conquest, amikor ellakítjuk a pályáról a konkuren-  
cia összes egységét és épületeit (igen kelemes hogy itt ügyetlek ar-  
ra, hogy az önmagukban improduktív cuccok – fa, szőlőtőlő ha-  
lászár, satöbbi – nem kell kikarantani). A Standard beállítás it-  
topenhogy speciális lesz, lévén a játék két sajátosságához kapcsolód-  
k az ereikéhez és a csodákhoz. Az ereiköz dobzra emelkedő cuccok  
amelyet egy szerzetesünkbe tudunk felvenni és a templomunkban  
kei eltalálni, mikor s rendszerint pénz "get esztünk" (minél több  
van annál gyorsabban). Ha valamelyik játékos beszedte a templo-  
mába az összes erejét, akkor visszaszámlálás indul (egy igen  
hosszas visszaszámlálás) és ha a végéig nem tudnak legalább egyet  
elvenni (de, akkor győzött). Jódonságok a játékokban a csodák, a leu-  
tonoknál egy göthús székesegyház, a bizánciaknál a Hagia Sophia, az-  
az mindenképp valamely építészeti remek, am k ennyén ki l-  
ságes mulatságok (a kaján kiv, minden nyersanyagból 1 000 egysé-  
get, gényelnek) és meglehetősen hosszú, ideig tartó felhazsúk. Ha  
valamelyik játékosnak sikerül, akkor indul az ereikéhez hasonló  
visszaszámláló – és valószínűleg néhány katapult, a többi játékosnál  
Nina kérem, ezek lennének a teljesen szimp a egyjátékos lehetősé-  
gek. Ez is több a soknál: de azért a szerzők még rátettek egy lapátja a  
dönogra. Pontosabban keltető. Az első apát a Deathmatch, amely-  
nek variációs lehetőségei teljes mértékben megegyeznek a sima ja-  
lékkal azzal a különbséggel, hogy a gazdaság, háttér hosszúság her-  
cúrát igénylő kiegészíté itt elmarad, minden játékos már tizeszes  
nagyságrendű rakétakészlettel rendelkezik az összes nyersanyagból

Az ármádia halatási sebessége a csapal leglassabbaktólhoz igazodik.  
Nyilván a lóháton közlekedők a leggyorsabbak. Őket követik a gya-  
ogszerrel mozgó, míg az ostromgépek igen komóds sebességgel  
zárják a sort. Enből adódóan rendszerint célszerű legyvernem szerinti  
csapatokba szervezni őket (egy vegyes brigádból már egyetlen katin-  
tással ki lehet választani a hasznosírókat), amelyeket egy billenő-  
vel azonnal újra kirendelhetünk.

A csapatoknak megadhatunk bizonyos formációkat is. A leggye-  
sőbb például a vonal (illetve ha a terep csak úgy enged, akkor osz-  
lop), amikor a lovasok az alakzat élén találának, mögöttük pedig a







Magyar nyelvű kézikönyvvel



Egy igazi Fantasy-játék stratégiai és szerepjáték elemekkel.  
 Irányítsd a bátor hőst, Mayat a Septerra népeinek megmentésért vívott csatában!

**VÁRHATÓ MEGJELENÉS: NOVEMBER VÉGE**



Titkos orosz katonai kísérletek...  
 Valami nem úgy sikerül, ahogyan tervezték...  
 Egy egész város elpusztul...

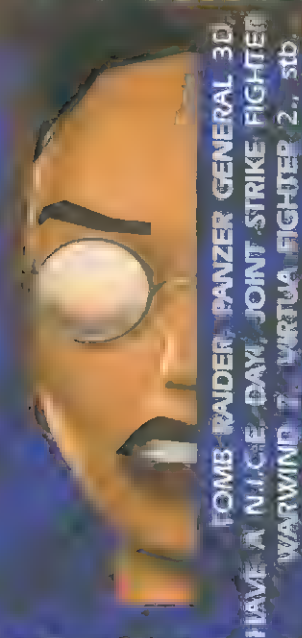
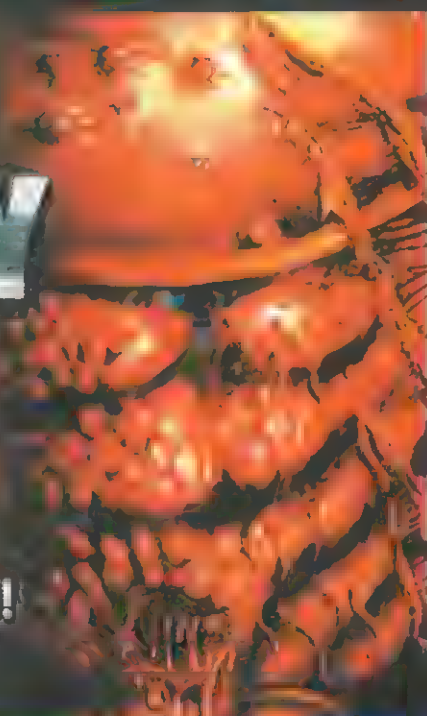
**GOARKY**

**17**

Kaland és stratégia 3D-ben  
 egy lehetséges jövő lehetséges  
 motánsai ellen...

**TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM !!!**

**NOVEMBER VÉGÉTŐL A BOLTOKBAN !!!**



**14.995,-**  
**GOLD GAMES**

**TAGGED ALLIANCE 2**

**9.995,-**

- Earth 2140
- Jack Orlando
- Get Medieval
- Vészhelyzet
- Shogó M.A.D.
- RoboRumble
- Rage of Ages

2.995,-  
 1.995,-  
 4.995,-  
 1.995,-  
 4.995,-  
 4.995,-  
 4.995,-

**VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !**

TRAVELBOX - Hungária Kft.  
 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905  
[www.travelbox.hu](http://www.travelbox.hu) [tbh@interdnet.hu](mailto:tbh@interdnet.hu)

**AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.**



**Akció**

**TopWare INTERACTIVE**

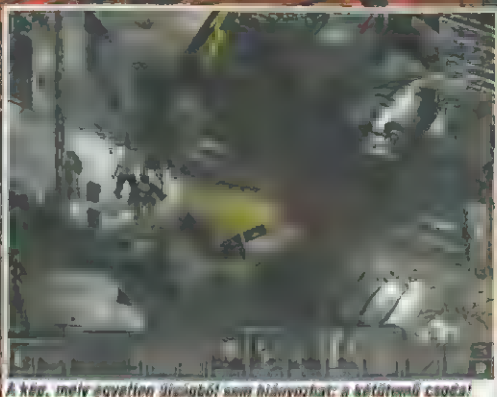


**G**yűlöltöm az előzetéseket. Gondolom GoVboy barátom is így van ezzel, elvégre rendszerint ő írja őket – ám a múltkor a Gorky 17 esetében rendkívül gonoszul járt el. Példának okáért kimerítően ismertette a háttértörténetet, a játékménetet és a grafikai megjelölést, úgyhogy kisebb problémáim akadnak jelen cikk tartalmával. Elvégre igen nagyfokú illetlenség lenne, ha a "GoVboy vs. TJ Fordítási és Fogalmazási Verseny" középöntőjevel untatnám a nagyérdeműt. Inkább a már emlegetett előzetes valóság-tartalmát venném pontról-pontra vizsgálat alá, mivel dőlne meg a főszerkesztőm legfőbb a Topware enyhén tendenciózus szövevényeire támaszkodhatott. Nos, én a végleges mű ismeretében klassz árnyaltabban látom a dolgokat.

A biztonság kedvéért azért ejtenek néhány szót a Gorky 17 háttértörténetéről azon balga felkek kedvéért, akik valami miatt kihagyták az októberi számot (nem baj, meg is lehet rendelni). Ha szólok... egy erős... valóságban járunk, ahol a vastaggyöny leomlása 2008. táján következik be, néhány kevesbe örömteli eseménynel egyetemben. Egy Gorky 17... a világ kémi... lemtartott mesterseges "város" például különösen... a Város Hadse-

blokádi alá veszi a várost, s egy újabb válogatott csapatot küld a helyszínre, hogy felderítsék e baljós romvárost (a műholdak nyilván sztrájkolnak). Gondolom mindenki kitalálta, hogy ki irányítja majd a felderítő-egységet...

Hát röviden ennyi. Ha valaki azt gondolná, hogy e sztori egy Resident Evilbe elfőt Falloutot sejtet, az nem téved: manapság egyre divatosabbak az ilyen apokaliptikus horror-fatomások. Az viszont már



A kép, mely egyetlen újságból sem hiányozhat: a kéttemű csoda!

annál meglepőbb, hogy a játék magyar nyelvű feliratokkal és hanggal üdvözli a nagyérdeműt. Igen-igen, ez egy magyar, illetve magyarított program – aminek a lényegét nem

...a Gorky 17 a kalandjátékok izgalma, az RPG-k karakterfejlesztéssel kapcsolatos kellékmességét és a körökre osztott stratégiai feladatok taktikai vonásait egyesíti...

nyok előzése szerint kissé könnyűre sikeredtek, maga a történet pedig kifejezetten lineáris. Kissé furcsálltam, hogy a kulcsfontosságú tárgyak használata szinte teljesen automatikusan történik. Így még a legminimálisabb agylorna sem szükséges a továbbjutáshoz. A legkomolyabb kihívást talán az elképesztő részletességgel kidolgozott háttér és a felvetett tárgyak megkülönböztetése jelent. Mindegy: maga a sztori ennek ellenére is remek, bár kétféle, hogy akadna olyan fanatikus játékos, aki másodjára is megkapná.

Ami a karakterfejlesztést illeti, az valahogy nem sikerült a legteljesebbre. A legfőbb problémám az volt, hogy csakis és kizárólag harci, vagy a harchoz kapcsolódó tulajdonságokat növelhetünk a szintlépések alkalmával, a la Diablo. Az oly fontos másodlagos képzettség, mint orvoslás, elektromika vagy rejtőzködés feladat... kimaradtak a játékból – márpedig ezek jóval változatosabbá tehetnék volna a játékmenetet. Itt viszont annyiból áll a fejlesztés, hogy feltűnő nyílva tulajdonságra számíthatunk.

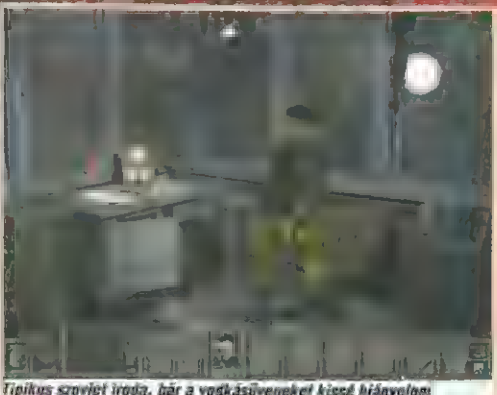
# GORKY 17



Lőszerkészletemet elnézve a Fa Testápolóra marad a rovarirtás...

reg meglehetősen romos állapotban testál a lengyel népre. A kiküldött felderítők például érdekes dolgokról számolhatnának be, ha nem tépődtek volna egészen apró darabokra néhány különös mutáns lény által. A jelek szerint az oroszok biológiai kísérleteket folytattak, s valami végtelenen féltékeny sikerült. Az egyre vadabb hírek pedig futótűzként terjednek a médiában, így a helyzet szép lassan kezd kicsúszni a brüsszeli urak kezéből. A NATO végül

letesen átérezhetjük a klasszikus Romero-zombifilmek nyomasztó hangulatát. A cselekmény szintén változatos, bár a logikai feladva-



Tipikus szovjet iroda, bár a vadkásúvegeket kissé hiányolom

öt pontot minden szintlépéskor. A fegyveres képzettségek teljesen külön fejlődnek: egy adott fegyvert használva szép lassan egyre jártságosabbak leszünk annak kezelésében, s így mind a sebés, mind pedig a találat valószínűsége nő. Mindenki mindenből első szinten indul, ami azért kissé furcsa: egy magyar kiskatonára esetében még a tudnam fogadni az első szintű fegyver-használatot, de egy liber Rambo NATO-felderítőtől azért többet várunk. Egy szó mint száz: karaktereink fejlődnek ugyan, ám ez túl sok szint nem visz a játékba.

Hanem a körökre osztott harc! Az aztán igen dühre sikeredett. Amint csapatunk egyik tagja egy szörnyű szörny közelébe kerül, a program átvált egy négyzethálós,

szimmetrikus nézetre. Időlimit nincs, tehát nyugodtan megfontolhatjuk minden löpésünket. Erre mondjuk szükségünk is lesz, mivel a fegyverek igen furcsán működnek. Pontosabban: igen hülyén. A pisztolyok csakis 100 méterben képesek tüzelni, s látóvisszák kb. 20 méter. A találat valószínűségét egyen semmi nem mutatja, ám tapasztalataim szerint a kommandóunk előtt torzysuló hegyomlasnyi mutáns kb. ugyanakkora valószínűséggel találjuk el, mint a távolban sunnyogó csótányméretű kis izét. A komolyabb fegyverek már



# K MÁR A VANNAK!

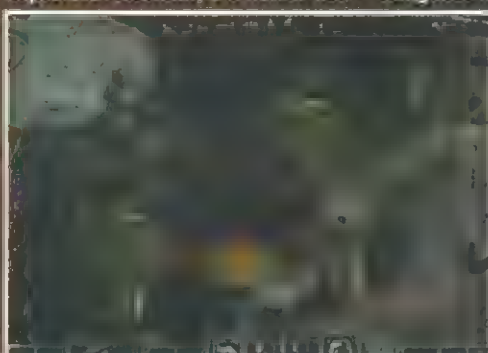
Hát éppen az a dolog, ami miatt a Gorky 17 annyira szokatlan, hogy a játék szokatlanul el az elvárásoktól. A több képernyős játékban mindenféle képernyőre lehet az ellenséges lényeket elhelyezni: akad néhány pont, ahol a játék, ahol minden előzetes megfontolás nélkül átváltunk a következő színpadra, s a nyakunkba szakad több tonnányi mutáns. Véletlen találkozásuk mindig csenget, menekülni nem nagyon sikerül, s a legnagyobb baromság: ha valamelyik csapattag elhalálozik, kezdhetjük elől az egészet. Már ebből is sejthető, hogy mennyire lesz a játék egy cselekmény. Az viszont nem jössz ötlet, hogy csata közben ellenfeleink időre erősítést kapnak, így az egyszerű újgyakorlatnak induló mészárlás igen hamar elethalálharccá durvulhat.

Ami a karakterek kommunikációs lehetőségeit illeti, ezek szintén erősen behatároltak. Példának okáért a játék elején ránk akaszkodó veteránok sehol sem tudjuk lerázni – tesztünk bármilyen is, ő átmenetileg a csapat tagjává válik. Egy kalandjáték esetén ez teljesen természetes lenne, ám az

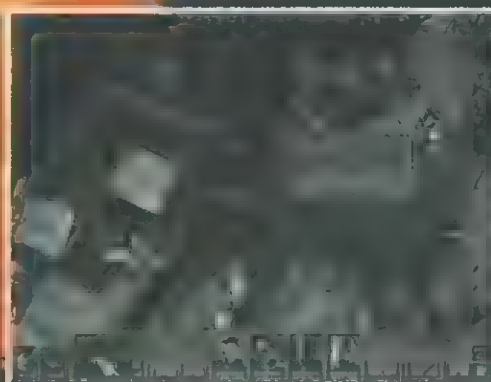
előre megígért szerepjáték-jellemzők ismeretében ennél azért nagyobb szabadságot reméltem. A párbeszédok ugyan tanulságosak (különösen Owicz barátunk szájából áll ki a kapanyó!), ám az egy dialógusra jutó toposzok száma néha egészségtelenül magas. S még csak az eselleges válaszok/kérdések közül sem választhatunk, ami azért nagyon nem az igaz.

...mint a képek is mutatják, a grafikai megjelenés is elég kellemesnek ígérkezik...

Ezzel viszont tökéletesen, teljesen, minden vita nélkül egyetértek. A játék ugyanis szép. Sőt: SZÉP. A 2D-s terep kidolgozottsága minden képzeletet felülmúl, s a horror-han-



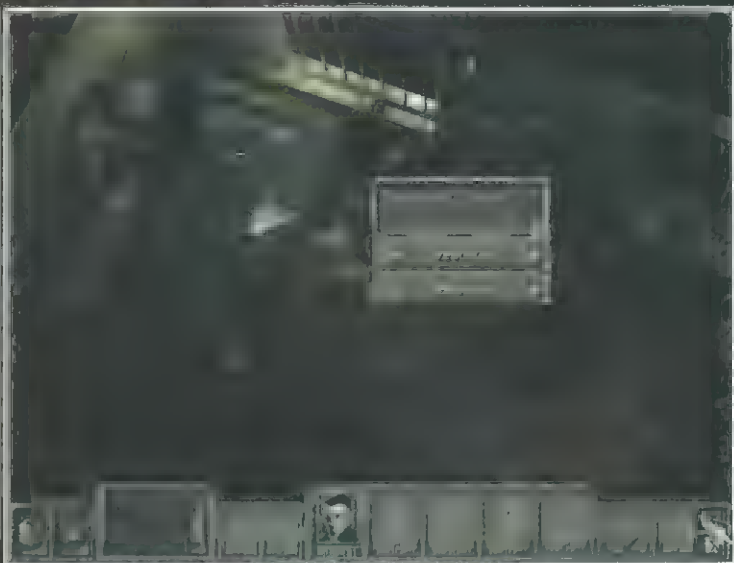
Itt egész jól látni, hogy milyen effektusok érhetőek el a real time-ban számolt árnyékoktól, ha több fényforrás is megvilágítja a játékteret



Éneklő mutáns – némi szink, s bármelyik fiúzenekarba beférne

gulathoz is tökéletesen illeszkedik. Mi több, a háttér s a "polygonhók" összhangja is a tökéletesség határát súrolja, amit a Resident Evil 2-ről példának okáért nem lehetett elmondani. Már említettem, hogy a kulcsfontosságú tárgyak néha hajlamosak túlságosan is elrej-

tasztikus játékot eredményezett volna. A Gorky 17 ugyan a maga módján így is kiemelkedik a hasonlóról, 3D-s mászkálós/kalandozós játékok tengeréből, ám igazán legendás darab aligha válik belőle. Persze néhány átvirrasztott éjszákát még így is bőven megér. Ez kü-



A "mindent vegyél fel, ami nincs leszámlálva" alapelve erre a játékra is áll

tőzni, ezért nem árt minden képernyőn alaposan körülnézni. Külön elismerés jár a szörnyek alkotójának, mivel ezek – néhány időtlen kivételtől eltekintve – igen potásra sikeredettek. Különböznek ugyan egymástól, ám valami közös vonás mindben akad...szóval jól össze-rakták őket, na!

A CoVboy által is emlegetett fény/árnyék effektusokról szintén csak a legmélyebb elismerés hangján szólhatok, efféle dolgokat legfeljebb a Diablo 2 dűlva módjára tenyésztő előzeteseiben láttam. Tehát ami a grafikát, animációt és hangokat illeti: minden nagyon

szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve.

Olyannyira, hogy még a Gorky 17 számos, más jellegű hibáját is hajlamos vagyok megbocsájtani. Erről a témáról nem is érdemes többet ömlengeni. Az igazat megvallva kissé kétes érzésekkel viseltetek a Gorky 17 irányában. Először is: a játék kétségkívül szép, s mindenek föl-

lően vonatkozik azokra, akik ez idáig a hiányzó angol nyelvtudás miatt nem játszottak ilyen típusú játékkal.

T.J.

## Gorky 17

FEJLESZTŐ: Metropolis

KADÓ: Topware

WEBS: [www.gorky17.com](http://www.gorky17.com)

MEGLÉPÉS: nagyon kevés

Kétszere

Minimum: P233, 32MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

Kulcsfontosságú



Summa summarum

Kellemes kalandjáték RPG-jegyekkel – nem több, de nem is kevesebb

végítélet

85%

45 fokban is képesek tüzezni, kivéve a lángszórót, ami utóbbi esetben egy 2x2 méteres területet fed le. Nem akarok sportszerűtlen hasonlatokkal elmenni, de a hasonló stílusú Fallout

még az eltérő lövedékek útját is nyilvánvalóan a gép. Többek között az a tény, hogy a játékban a karakterek nem

csak a képzeletet bizonyítják, hanem a játékban is megmutatják. Az már csak bab a tortán, hogy induló karakterkészletünk láttán még a Don kanyarnál elesett honvédek is röhögőgörcsöt

kapnának, a negyedik ülőköztől kezdve már csak a legveszedelmesebb mutánsok engedhetjük meg a lőfegyver használatát. A kisebb randaságokat jómagam ballával illetve pajszerrel szoktam lehelteni. (NATO rúlsz!) A harc során elvesztett életető szintén erősen regenerálódik: a ragtapasz illetve kaja gyógyítja karaktereinket.

hogy a három játék között egymással is összeilleszthetőek egymásba...



A régi jó ismerőseket általában szívesen látja újra az ember, ezért nagy örömmel szolgált, hogy Rayman most ismét hallat magáról. Raymon jó és nagyon régi ismerősem (de nem csak nekem), hiszen a címszereplésével készült Playstation (majd később PC-s) játékot '95-ben a legszebb platformjátéknak kiáltottam ki. Mindezek fényében CoHoy barátom nyilván a szennelés kezdődő jeleit vélte felfedezni rajtam, amikor kérdésére, hogy "Tulajdonképpen ki is az Rayman?", csak bambán bámultam magam elé. A szótlanágomnak azonban egészen más oka volt: nem tudtam hirtelen hova tenni ezt a kedves kis figurát. Mert bizony elég nehezen beskatulyázható fickó ő: csak annyi bizonyos, hogy egy tenyeres-talpas legény. No nem mintha egy robusztus alkat lenne, mindössze arról van szó, hogy a fején és a törzsén kívül csakis az említett két testrész adatott meg neki. Karokról és lábszárakról megfeledkezett az őt megteremtő szórakozott grafikus, s ezáltal egy elég poénos mozgású teremtményt született. Az már egy más kérdés, hogy a Rayman világot benépesítő többi kreatúra sem hétköznapi lény – aki játszott az előző résszel, tudja miről beszélek.

Két dimenziós síkban, azaz rajzokként halálán néztek ki ezek a se füle se farka figurák, úgy-hogy legfőképpen arra voltam kíváncsi, három dimenzióban is ugyanolyan lesz-e a hangulat – mert hát az természetes, hogy ezúttal már egy 3D-s platformjátékról van szó. Nos, a játék betöltése után az élénk társul kép nyomban eloszlát minden kételyt: a hangulat a régi. Egy mesebeli világba lépünk be, zöldellő pázsittal, rikító színű gombákkal, az égen átúszó gomolyfelhőkkel, és olyan szürrealisan girbegurba épületekkel, amilyeneket csakis rajzfilmekben látni. A grafika stílusa leginkább a Crochoz hasonlítható, de mivel sokkal több textúra van felhasználva, jóval felülmúlja azt – majdhogynem még a fűszálak is meg vannak rajzolva. Mellesleg a felbontást akár 1024x768-ig is felvihetjük.

## KALÓZTÁMADÁS

A mese – ahogy az már lenni szokott – termé-

zetesen a Jó és a Gonosz harcáról szól. A meglehetősen sablonos sztori tulajdonképpen kiköpött mása az előző részének, csak hát most nem Mr Darknak, hanem Blackbeard kapitánynak hívják a csirkefogók főnökét. Blackbeard és robotkalózzai leigázták Rayman világát, s még magát, Raymant is bebörtönözték. Innen az alcím: The Great Escape. Igaz, konkrétan a Nagy Szökés nem tart talán egy percig sem, hiszen Blackbeard martalócai vannak olyan ostobák, hogy hősünket, és annak legjobb barátját, Globoxot ugyanabba a cellába zárják. A meghatározhatatlan fajú, kék hájpacni egy varázstárgyat csempész be feneketlen bendőjében: egy

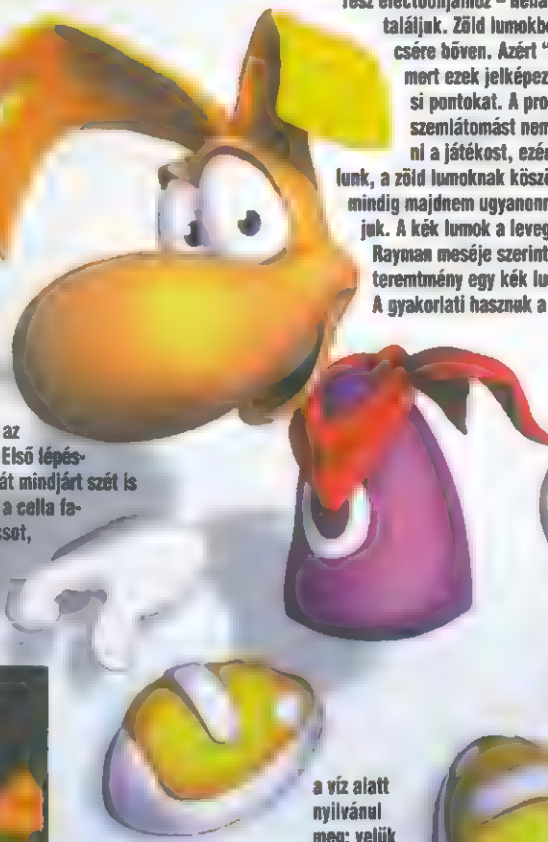


Erre is kedvelt sport a vízi. A hajtóerőt egy 5000 kércéntis dinó adja

hogy ha az összes lumot begyűjtjük egy pályáról, akkor bónuszpályákra kapunk belépési engedélyt.

A lumoknak több típusa van. Közülük a sárgák a legalapvetőbbek – belőlük tehát 1000 van. A sárga lumokat – hasonlóan az előző rész electoonjaihoz – néha bebörtönözve találjuk. Zöld lumokból is van szerencsére bőven. Azért "szerencsére", mert ezek jelképezik az ellenőrzési pontokat. A program alkotói szemlátomást nem akarták untatni a játékost, ezért ha meg is halunk, a zöld lumoknak köszönhetően szinte mindig majdnem ugyanonnan folytathatjuk. A kék lumok a levegőt jelképezik. A Rayman meséje szerint minden egyes teremtmény egy kék lummal születik. A gyakorlati hasznuk a

szülő-gömböt, amitől Rayman képessé válik lövöldözni az öklével. Első lépésként tehát mindjárt szét is löhetjük a cella falán a rácsot, második lépésként pedig már



is kint szívjuk a szabad levegőt. A nagy szökés nagy visszavágásba csap át...

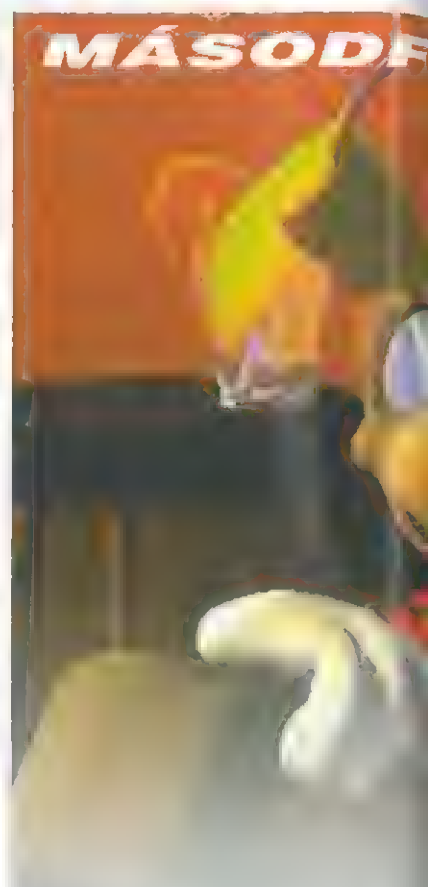
## A LUMOK

A kalózok teljesen megfertőzték gonoszságukkal Rayman világát, ezért a dolgok rendbehozása persze nem kis kihívást jelent. Rayman világában egy központi erő biztosítja a harmóniát, amit azonban a kalóznak kirobantottak a bolygó közepéből. Most ez az erő ezer darabra szétterve, ún. a lumok formájában (kis fényes gömbök szármakkal) szanaszét hever mindenfelé. Az összesen 14 fajta világ minden egyes pályáján 50 ilyen lum gyűjthető be – ebből mindenki kikövetkeztetheti a játék hosszúságát. Plusz még hozzá kell tenni,

a víz alatt nyilvánul meg: velük tudunk levegőhöz jutni. A piros lumokat a kalózok is nagyon szeretik, tudniillik erőt adnak. Az ellenségeinktől ezért gyakran vehetünk el ilyeneket. Végül léteznek még lila lumok is: ezek hirtelenként működnek. Ha beléjük lövünk, egy energiakötelen himbálózhatnak.

## A "STÁBLISTA"

Lássuk a sokat emlegetett figurákat! Mindjárt ahogy elindulunk, halálai arcokba botlunk. Először is egy légybe, akinek fülig ér a szája. Murfy, illetve az őt ábrázoló kölapok a tájékoztatásunkat szolgálják. Murfy mindenféle okos dolgot sugdos a füllünkbe – ergo megtanít minket, hogyan is kell játszani. Az első pályán négy újabb furcsa szerzetbe ütközünk: a teenslekbe. Pontosabban a teenslek királyába. Csak az a baj, hogy nem tudják eldönteni, melyikük az. Bár nekünk teljesen mindegy, ki

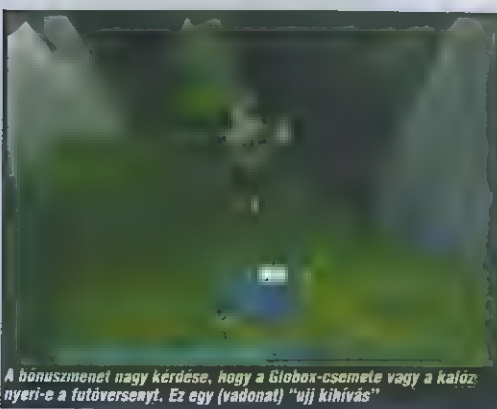


viseli a koronát: a lényeg, hogy csakis ők tudnak utat nyitni (bizonyos örvényeken keresztül) a kapuk termébe. Ez utóbbi egy varázslatos hely, ahonnan minden világba nyílik egy-egy kapu – mint azt már kitalálhattatok, ez lesz az összekötő helyszín. Állást menteni csak akkor lehet, amikor átlépünk ebbe a termébe.

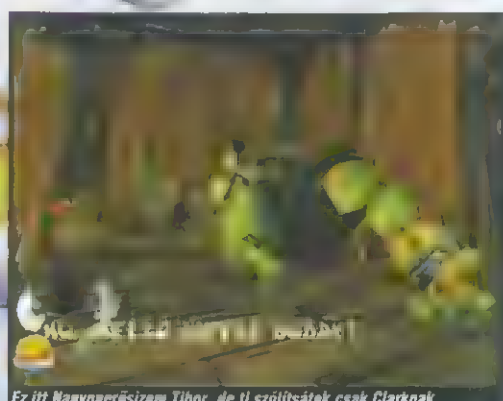
Rayman első útja Lyhez, a tündérhez vezet, ugyanis ez a lány tudja őt új tulajdonságokkal ellátni. Lyt egy



A kapu marcona őre fél szemét mindig rajtuk tartja



A bónuszmenet nagy kérdése, hogy a Globox-csemete vagy a kalóz nyeri-e a futóversenyt. Ez egy (vadonat) "ujj kihívás"



Ez itt Nagyövrösizem Tibor, de ti szőlőstök csak Clarknak

géppel tartják bebörtönözve a kalózok. Miután kiszabadítjuk, elrányítja hősünket a nagy varázslóhoz, Polokushoz, akinek a négy maszkját kell begyűjteni végül a világbékéhez.

Rayman néhány pályán segítséget is kap – ez különösen tetszett számomra. Bár a "nagy szökés" után elvállal Globoxtól, később újra kiszabadíthatja a barátját. A börtöncellája előtt van egy utalás, hogy mire tudjuk őt majd használni: Globox a második számú közellenség a kalóz flotta számára – esőtáncával ugyanis elkorrodálta egynémely hős katonájukat. Bár a csotapatéknál Globox elmenekül, és amúgy is nyugtatósnak nekünk a sima utat, az elektromágneses kapuk zárhatóságától tétélhez szükségünk van a szakértelmére.

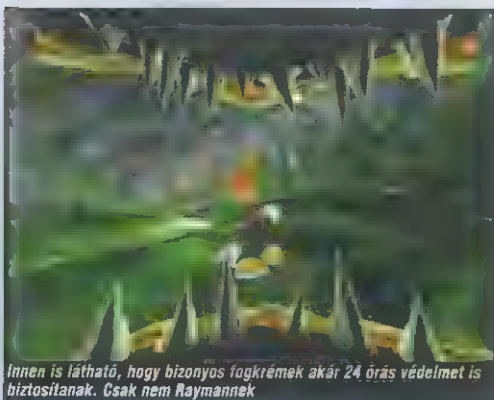


## OKÚ RAYMÁMOR



Rayman másik barátja Clark, a hústorony. Ő szintén segít néhány akadályt elhárítani, de ő egészen másképpen: egyszerűen áttűri a falakat.

Barátok helyett persze többször botlunk ellen-ségbe. A lövöldöző robotkalózok mellett ellen-ségként támadnak ránk például óriáspókok, dongók, stb. A csatákat nem túl nehéz megvívni: van ugyanis az oldalazás, ami egyben auto-matikus célzás is. Csak arra kell ügyelnünk, hogy legyen elég helyünk elugrani a kalózok lö-vések elől.



Innen is látható, hogy bizonyos fogkrémek akár 24 órás védelmet is biztosítanak. Csak nem Raymannek

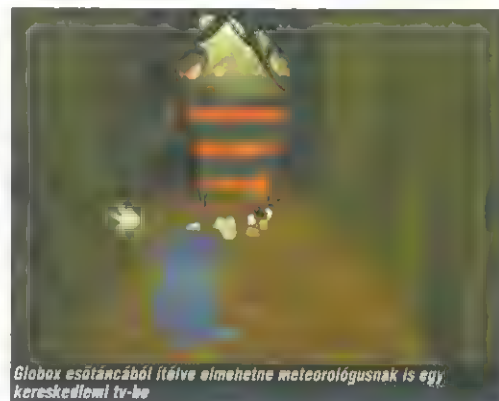
## RAYMAN, A SOKOLDALÚ

A játék kamerakezelését csak dicsérni lehet. Az automatikus operátor megbízhatóan alkalmazkodik a terephez (például nem rántja el a nézetet, ha mondjuk egy keskeny pallón gyalogolunk át), a helyes írt megtalálása pedig gyerekjáték – köszönhetően a körnézés lehetőségének. Ha pedig látjuk az utat, már nem lehet gond, hiszen Rayman mozgáské-szlete igen bőséges. Az ugráláson és a megka-paszkodáson kívül tud például helikopterezni a hajával (amivel meghosszabbíthatja az ugrá-sait), tud létrákon, köteleken mászni, füg-geszkedni, ugratókon (gomb-bakon, pókhálókön) keresztül fellőni magát, s hogy egy igazán szokatlan mozzanatot említsék: a függőleges ré-sekbe beékelheti magát, s ezzel a módszerrel feljebb tud ugrálni. Hogy azonban ne csak ugra-bugrálásból álljon a játék a pályatervezők gondoskodtak róla, hogy bőséges időről-ide-re csináljon valami szokat-lant is. Az egyik vizes pályán például egy dinoszert barát-jával találkozik, mire vízi-s

hez támad kedve. Később meg házörző rakéta-kat szelődik meg. Az ebek módjára támadó ra-kétákat csak ki kell fárasztanunk, majd miu-tán "betörtük" őket, lovagolhatunk rajtuk.

Érdekes dolog, hogy Rayman menet közben folyamatosan tanul új dolgokat. Egyrészt a lu-mok gyűjtésével a háttér-sztoriból ismerhet meg újabb fejezeteket (az F1 lenyomásával el-gondolkozhatunk rajta), más-részt például a Lytől kapott ezüst lumokkal egyre na-gyobb, gerjesztett lövésre tesz szert. A lövés amúgy nem csak az ellenfe-leknél hasznos, hanem az átváltható kapcsolónál, illetve a széttör-hető tereptárgyaknál is.

A széttörhető dolgokra rag-tapaszok figyelmeztetnek minket. Betörhetünk ajtókat, kidönthetünk mondjuk egy oszlopot hídak, stb. Vannak olyan helyek, ahol nagyobb tűzerőre van szükség a rom-boláshoz: ezeknek a helyeken szegcsejt ragtapaszok látha-tók. A nagyobb tűz-erőt TNT-s hordók je-



Globux esőtáncából ítélve elmehetne meteorológusnak is egy kereskedelmi tv-be



Ez a "légzajt" valami miatt erősen nehezít rám

lentik: csak arra kell vigyázni, hogy megfe-lelő irányba dobjuk őket. A hordókat ci-pelni elég macerás: ugyanis olyankor mindkét kezünk foglalt, lerakni pedig nem lehet őket. De hát akkor mit csi-

hol már 49-et felvettünk, a visszatérésünkör már csak egyetlen lum lesz valahol elrejtőzve.

A további dicsőítményeket mellőzve: a PC-s platformjátékok zászlóvivőjének mostantól fogva a Rayman 2-t kell tekinteni – és ezzel azt hiszem, mindent elmondtam. Nincs is más hátra, minthogy kéz- és lábtörést kívánjak hozzá. Azaz mégsem, hiszen ha van olyan do-log, amire Rayman nem képes, hát ez az egy biztosan az.

V.Z.

náljunk, ha vala-kik támadnak kö-zben? Van megoldás: a feldobás billentyűje! Feldobjuk a hordót, gyorsan lövünk, és elkap-juk a hordót.

## EGY IGAZI CSILLAG

Ezek a kacifántos, de ugyanakkor nagyon la-za mozzanatok a nagy rajzfilmsztárok nivójára emelik a főhősünket. Hát bizony: a rajzfilme-sektől kölcsönvevett profi animátorok gondos-kodtak róla, hogy fergeteges legyen a hangu-lat. (Rayman főszereplésével egyébként egy tévé-sorozat is készülőben van 2000-re.) Már csak az is poén, amikor éppen nem csinálunk semmit: egy idő után Rayman kosárlabdázni kezd a saját testével. De nem is csak a saját "emberkénkről" van szó! Minden figura egy külön karakter – még a lusta kalózok is, akik sokszor alszanak, s csak akkor riadnak fel, ha sietősen haladnak el mellettük. Egy szép, színpompás, és vicces "rajzfilmek" lehetünk a főszereplője. Ráadásul ez a rajzfilm még tar-talmas is. Bár nagyrészt a jól bevált séma sze-riant "csapán" pályáról pályára haladhatunk előre, de azért vannak elágazások is, és akad olyan is, hogy vissza kell menni egy korábbi

**Rayman 2 - The Great Escape**

FEJLESZTŐ: Ubi Soft  
K.A.O. Jutá Soft  
WEBSITE: www.ubisoft.com  
MEGJELENÉS: megjelent

**Képtípus**

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM  
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D  
Multiplayer: -

**Képtípus**

Látványosság  
Játszhatóság

**Summa summarum**

Hogy mi is lehet ez a játék a kategóriájában,  
arról sokat elmond az alant lévő szám

**Végeredmény**

**96%**











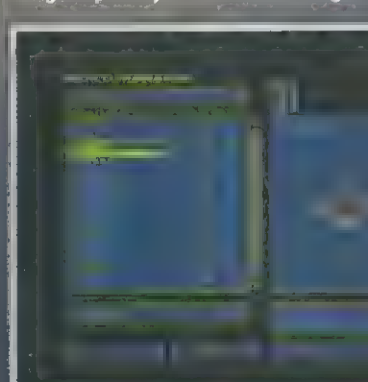
A legakkor, ha netán az ember ottthona sok millió fényévnyi távolságra kerül. Kharak nevű bolygó lakóit hirtelen elűzte a világűr. Charles Darwinnak nagy szerencséje, hogy nem azon a vidéken született, merthogy arra felé állgha tudta volna megalapozni a civilizációt. A világűrben nincs meg egy olyan életforma, mint a kharaki népe. Néhány bakkerimot meg néhány kivételtől eltekintve, a világűrben nincs semmi, ami a földi életre hasonlít. Már régóta sejtettek, hogy valójában idegen fajok számítanak a világűrben. Azonban az elmúlt században az ember tudomány elért arra a szintre, hogy a világűr meghódításába fogjon.

ban. Expedíció indult a különös terület átkutatására, s csakhamar kiderült, hogy egy ősi űrhajó van a homokba fűródve. A roncs belsejében egy köre bukkantak, melyen egy csillagtérkép volt felrajzolva. Központjában a Higaara nevű bolygóval. Mindenki számára világossá vált, hogy a végnapjait élő, száraz bolygó szélkapható csücske helyett a Higaara a kharaklak valódi otthona. Már csak el kéne oda jutni: ennyi "mindössze" a teendő – de az ősi hajón talált technika segítségével az ember is lehet ott.

A világűrben az ember nemcsak a földi életet, hanem a földi kultúrát is megőrizheti. A világűrben az ember nemcsak a földi életet, hanem a földi kultúrát is megőrizheti.

A világűrben az ember nemcsak a földi életet, hanem a földi kultúrát is megőrizheti. A világűrben az ember nemcsak a földi életet, hanem a földi kultúrát is megőrizheti.

RTS játék még nem volt ennyire egyszerű, mint a Command & Conquer. megállapíthatjuk. Először a végte-



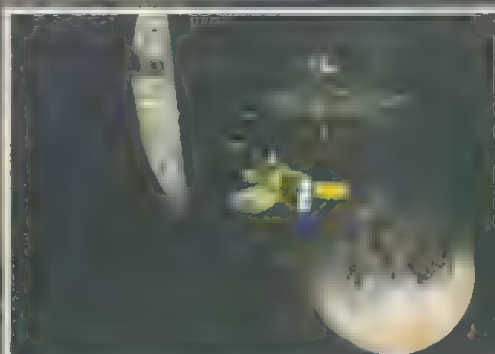
A termelés hatalmas lelkesedéssel folyik – míg ki nem fogyok a pénzből

len világűr, benne szinte porszemnyinek tűnik a hatalmas anyahajónk, s nekünk az onnan kirajzó több tucat űrhajót kell mindig a megfelelő helyre vezényelnünk. Szakaszokat kell alkotnunk, azokat hatáskörökbe szervezni, s a megfelelő taktikát választva harcba küldeni őket. Mert – ahogy az sejt-

hető – harc lesz bőven. A világűr

Sok száz négyzetkilométer (bár inkább köbkilométert kéne mondani) területre kell rálátással lennünk, s mindig tudni, hol mi történik. Mi tagadás: ez már csak így felelősen is nagy kihívás!

A kivitelezés azonban mégsem ördögösség: erről a Relic által kifejlesztett kezelőfelület gondoskodik. A kamerakezelést illetően maximális 3D-s mozgásszabadságot kapunk: csak rá kell kattintanunk a használni kívánt objektumra, majd ráfokuszálnunk, s máris teljesen körbejárhatjuk azt, avagy tetszőlegesen zoomolhatjuk a nézetet.



A két mentőhajó az anyahajóhoz tereli a személyzet kihallgatására az elfogott hajót. Sajnálatos módon kihallgatás közben elhunytak...



Kicsit érdekesen hangzik Command & Conquer-ként nevezni a Homeworldot – de ebből a perspektívából talán már jobban érthető

A látóhatáron kívül eső dolgok a szenzoraink által nyújtott 3D-térképről szerezhetők tudomást, amit szintén forgathatunk, zoomolhatunk – a legtovábbi pontról akár a teljes szektort beláthatjuk. A térképen természetesen eltérő színekkel vannak megjelölve az ellenséges hajók, valamint külön jelzők figyelmeztetnek az aktuális célpontokra.

A C&C-fele RTS-játékokhoz hasonlóan teljesen point&click vezérlésű a dolog, ami a 3D-t figyelembe véve elég meglepő – ráadásul meglepően egyszerű is! Csak néhány kiegészítő funkció bekapcsolásához, vagy a képernyők közötti gyorsabb váltás miatt kell a billentyűzethez nyúlnunk – máskülönben például többnyire csak a fokoz-

3-gombos egere van, annak erre sem lesz gondja.) A point&click megoldást úgy kell elképzelni, hogy a bal gombbal az egységeinket jelölhetjük ki (ahogy megszokhatuk, a gombbal nyomva tartva akár többet is bekeretezhetünk), a jobb gombbal pedig a célpontokra mutathatunk rá (a Ctrl lenyomása mellett egyszerűen a gombra is). A támadá-

son kívül persze egyéb parancsok is vannak: ezek kiadásához a kiválasztott szakaszra kell a jobb gombbal kattintani. Ennek eredményeként egy kisebb menü jelenik meg, amiben alakíthatjuk a taktikát.



Ex egy páncélozott hot dog és egy plasztik hamburger eszmecseréje lehet. Vagy csak az anyahajónak ajánlanak egy előnyös fogyerőzetet?

juk, hogy azok órákig keringjenek a szállítmányokkal, nem árt egy termelésirányító hajót is legyártanunk. Harcra egyre nagyobb tűzerőre van szükségünk, illetve csatahajókat gyárthatunk. Az új gépek kiadásához a taktika menüben legalább egy kutató hajónk -

# HOMELAND

## Veszélyes

szekciók meg a csapat számára mozgathatjuk is (a látóhatáron belül), törölhetjük a számára kiadott összes parancsot, visszavonulást ruházhatunk, a "MEH-be" küldhetjük a hajókat (ha kevés a nyersanyag), vagy az anyahajóhoz dokkolva felújíthatjuk az egységeket.

Egy ízig-vepig RTS játékból persze a háterszág biztosítása sem hiányozhat. Bázisként és gyáráként az anyahajónk szolgál. A termeléshez szükséges képernyő egy gördülő menüből érhető el, melynek aktiválásához csak le kell kattintanunk a nyílra (Onnan választható egyebeként az említett térkép is.) Különböző hajókat, szállítóhajókat, nyersanyagbetároló-hajókat, lelőgépeket, rakétákat állíthatunk elő – csak legyen elég nyersanyagunk (R.U.) Nyersanyagot a világűrben felelő aszteroidákból gyűjthetünk (a térképen nagyobb pontokkal vannak jelölve), s a betárolásukhoz betakarítógépeket kell alkalmaznunk. Ha nem akar-

unk többet, gyorsabban fog menni a fejlesztés. Ha persze fejlesztendő ötlet is kell: ezek a cselekmények kapcsolódóan adódnak. A kutatások menüjét szintén az alul begördülő panelről lehet elérni.

A teljesség kedvéért még meg kell említenem az alsó panel két további lehetőségét: a hajók kibocsátását, és a hipertér-ugrást. Ezt a kettőt ritkábban fogjuk használni, mivel az automatikus kibocsátást aktiválva (ami szerintem ajánlott) minden legyártott hajó magától elhagyja az anyahajót, a hipertér-ugrás pedig csak a küldetések végére lesz aktív – ezzel távozhatunk a helyszínekről. A küldetések alatt nem is jelenik meg a "gombja". A térugrás helyén menet közben egy ablak helyezkedik el, benne az egyes feladatok vannak pontokba szedve. Ha nem tudjuk, hogy mi a pillanat vajon mihez is kellene kezdenünk, elég csak erre kattintani, és látni fogjuk a feladatok listáját.











[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Tálkép valahol az Isten háta mögöttől (pontosabban egy Split szektorról, de az már majdnem ugyanaz)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12  
 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36  
 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48  
 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60  
 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72  
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84  
 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96  
 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108  
 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120  
 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132  
 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144  
 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156  
 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168  
 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180  
 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192  
 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204  
 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216  
 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228  
 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240  
 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252  
 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264  
 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276  
 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288  
 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300  
 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312  
 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324  
 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336  
 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348  
 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360  
 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372  
 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384  
 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396  
 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408  
 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420  
 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432  
 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444  
 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456  
 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468  
 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480  
 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492  
 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504  
 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516  
 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528  
 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540  
 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552  
 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564  
 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576  
 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588  
 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600  
 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612  
 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624  
 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636  
 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648  
 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660  
 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672  
 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684  
 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696  
 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708  
 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720  
 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732  
 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744  
 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756  
 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768  
 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780  
 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792  
 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804  
 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816  
 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828  
 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840  
 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852  
 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864  
 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876  
 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888  
 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900  
 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912  
 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924  
 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936  
 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948  
 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960  
 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970

A black and white photograph showing a person's face, which is heavily blurred and distorted. The image appears to be taken through a window or a screen, with vertical lines and a grainy texture. The person's features are indistinct due to the blurring.

[illegible][illegible]

**Ünnepélyes pillanat: első naperőművet kibontják a csomagolásból**

Wissert (német kábelkísérlet) állítanak rá: a nyugati kultúra  
több korpuszra áll (Kulturwissenschaften) és a kultúra  
másként: legyen, jelölés vagy valami egyebet. Így a kultúra  
nem a kultúra, hanem a kultúra.







## ACOMP Base

- Intel® Celeron processzorral
- 400MHz, 500MHz, 466MHz
- 4x USB, 2x COM, 1x LPT, 1x VGA
- 1 CD-ROM, 4x floppy, 1x hard disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk

400MHz Nettó ár: 99.900 Ft

466MHz Nettó ár: 106.900 Ft

## ACOMP Xplorer

- Intel® Celeron processzorral
- 400MHz, 500MHz, 466MHz
- 4x USB, 2x COM, 1x LPT, 1x VGA
- 1 CD-ROM, 4x floppy, 1x hard disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk
- 1 GB-Disk, 1 GB-Disk, 1 GB-Disk

400MHz Nettó ár: 132.900 Ft

466MHz Nettó ár: 138.900 Ft

# AZ ÁRPARÁDÉ FOLYTATÓDIK...

## ACOMP Zenith

- Intel® Pentium® III processzorral
- 400MHz, 500MHz, 466MHz
- Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM, 100MHz
- 13GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 4x / 32x meghajtó
- 13.5" 120 PANASONIC a: drive
- ATI Fury TV-OUT videokártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- 13.5" 120 PANASONIC a: drive
- 13.5" 120 PANASONIC a: drive
- 13.5" 120 PANASONIC a: drive
- 13.5" 120 PANASONIC a: drive
- 13.5" 120 PANASONIC a: drive
- 13.5" 120 PANASONIC a: drive

500MHz Nettó ár: 259.900 Ft

550MHz Nettó ár: 319.900 Ft

600MHz Nettó ár: 349.900 Ft

Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs ártékért. A világ legjobb hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 32MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérési 128MB memóriája, és nem utolsósorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Telepített magyar Windows 98, beállított DVD lejátszó program. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép- és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron 500MHz-es processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 13GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Kiváló teljesítményű Riva TNT 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT legújabb alaplapja: a BE6 képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező ártékű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 466MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.4GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000” kompatibilis!



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA  
A POLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig. Vasárnap 10-18 óráig  
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP BUDAPEST: 105 Budapest, Rózsakert utca 10. Tel: 06-1-460-1111  
ACOMP BUDAPEST: 105 Budapest, Rózsakert utca 10. Tel: 06-1-460-1111  
ACOMP BUDAPEST: 105 Budapest, Rózsakert utca 10. Tel: 06-1-460-1111

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu) Fax: 06-1-460-1111

**ACOMP**  
Számítástechnikai Kft.



**M**int az köztudomású, vannak olyan játékok, amelyek demoralizálják a fiatalságot. Amikor '97 végén megjelent a Grand Theft Auto, egy csapásra felháborodott kritikák célpontjává vált. "Micsoda dolog az, hogy egy játékban autót kell lopni? Sőt mi több: rablásokban és bérnyilkosságokban kell részt venni!" – kukorékolnak a felháborodott egyedek. Bizony súlyos vádak ezek. Olyannyira, hogy a játékot fejlesztő DMA ezt nem is hagyhatta szó nélkül – muszáj volt a játéknak egy második részt készíteni.

Persze aki azt hiszi, hogy ezek után GTA2-ben a szabályos előzéseket, és a KRESZ pontos betartását díjazák, az nyilván bolond. Mi sem volt nagyobb reklám a játék számára, minthogy a médiákban a játékok fekete bárnyaként szerepelt a Carmagedonnal együtt – most már csak ezért sem csaphatták be a folytatásra kiéhezett közönséget.

Hogy mit várhatunk a játéktól, arra remekül felkészít minket az indítás-kor bejelentkező intro. Nem rajongok különösebben a "B" kategóriájú színészekkel felvett videóért, de ezúttal ez egy elég jól sikerült darab. Nagyvárosaink minden napjairól villannak fel képsorok: autós üldözések, bandaháborúk, és még ami kell. Valaki vázakkal egy furgonban, mire egy főszer hirtelen

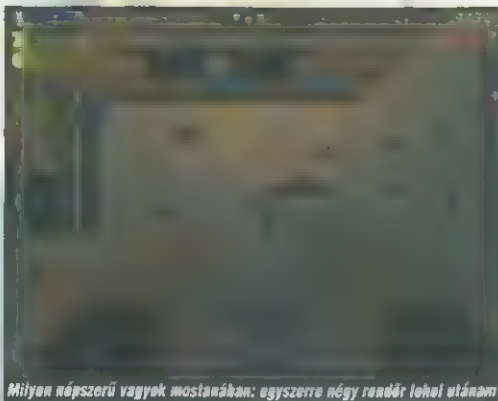
letében "dolgozhatunk". A terepet továbbra is felülnézetből látjuk, hiszen – amint a készítő is hangsúlyozta – az autós üldözéseknél ebből a perspektívából követhető a leginkább a zsaruk mozgása, meg amúgy is: az egész játékot az amerikai ámokfutókról közvetített élő helikopteres beszámolók ihlették. A cselekmény maradt a régi kerékvágásban: egy vagányt alakítunk, akivel mindentféle illegális ügyletekben kavarhatunk, s mellesleg – mintegy szakmai ártalomként – egy halom autót lovasíthatunk meg. (Több, mint 120 típus bukkan fel a játék során.) Nyilvános telefonokon kapjuk a megbízásainkat, melyeken belül mindentféle kábítószerüzletek-



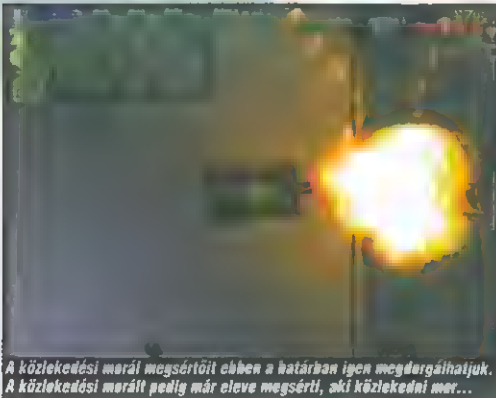
A járdán történő előzés néha parasztdíjazatokat jár

táló emberkének kivétel nélkül mind mesterséges intelligenciával lettek ellátva – s azt hozzá kell tenni, hogy meglehetősen forgalmas a város. Mindenki siet valahová: egyesek leintenek egy taxit, mások felülnek a magasvasútra vagy a

játékmenetben, hogy a városok fel vannak osztva a helyi bandák között. Ez a munkalehetőségeinket nagyban befolyásolja: ha például a legelején a Yakuzák-tól akarunk egy melót, akkor előbb a kedvükben kell járnunk, amihez kicsit meg kell ritkítani a Zaibatsu banda sora- it. Ezzel persze magunkra haragítjuk a Zaibatsukat, aminek az az eredménye, hogy a kerületükben minden egyes fegyveresük azonnal tüzet nyit ránk. Mint-hogy azonban mindegyik banda rühelli valamelyik másikat, szerencsére a megbántott fél szimpátiáját hasonló "gesztusokkal" könnyen visszanyerhetjük. A "tetszési indexeink" a képernyő bal felső sarkában vannak nyilvántartva. Hogy melyik banda melyik fülkénél próbál hívni minket, azt a hősrünk körül látható színes nyílak jelzik. Miatán megkaptunk egy megbízást, lila nyílak mutatják, merre található az aktuális célpont vagy ta-



Milyen népszerű vagyok mostanában: egyszerre négy rendőr lehel utánam



A közlekedési morál megsértőit ebben a határban igen megdorgálhatjuk. A közlekedési morál pedig már eleve megsérti, aki közlekedni mer...

feltépi az ajtót, se szó, se beszéd lefeleli az illetőt, s kiráncigálja a volán műgöl. A következő képen már a tolvajjal együtt zötykölődik néhány nehézfiú is – az már ránézésre megállapítható, hogy nem babazsúrra igyekeznek. Majd végül a tolvaj úr eseménydús napja végén jön a jól megérdemelt jutalom: a tarkótló-vés...

ben, bankrablásokban meg egyéb törvénybe ütköző akciókban vehetünk részt. Így egyre több pénzhez juthatunk, a jó munkánk eredményeként pedig végül újabb kerületek kizsákmányolásába foghatunk.

Most pedig lássuk a változásokat! A terep kidolgozásán rengeteget javítottak. Pofásabbak a háztömbök, s több látványeffektus tarkítja az utcákat – például a közlekedési lámpák színes fénnel világítják be az aszfaltot. A jóval kimunkáltabb grafika ellenére azonban mégsem a "poligonok halmozása" az, ami jóval nagyobb művelői sebességet kíván a processzorunktól, hanem az utcákat benépesítő, nagyságrendileg mozgalmasabb élet. Ezúttal valóban "életről" van szó (na persze van azért halálról is), hiszen az utcákon ső-



## Hová tűnnek az

buszra, stb. (A tömegközlekedési eszközöket egyébként hősrünk is igénybe veheti.) Mint a való életben: hangyák módjára nyüzsögnek a járókelők, ha azonban balhé van, egy szempillantás alatt kiürülnek az utcák.

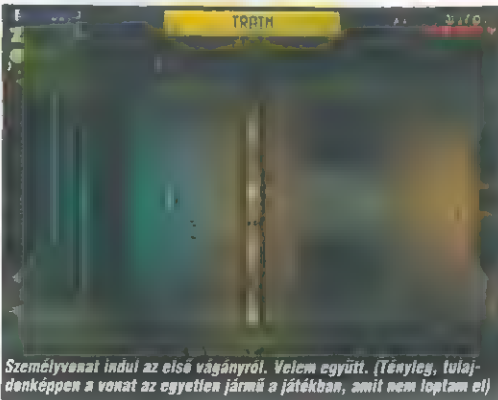
lálkozóhely. Itt kell megjegyezni: a találkozóhelyeknél néha a dudával kell jelezniük a megérkezésünek.

### A ZSARUK

Számomra legnagyobb örömet okozó pozitívuma a rendőrök intelligenciája volt. Amikor az első résszel játszottam nagyon idegesített és igen nagy hülyeségnek találtam, hogy a rendőröket csak úgy lehetett átjutni, ha átfestettük a járgányt. Hiába menekültem egy kies zugba, s onnan hiába emeltem el egy teljesen "tiszt" kocsit, a fakabátok csak nem tágtítottak. Most azonban minden úgy zajlik, ahogy az elvárható: csupán el kell tűnni a szemük elől, s

### NYÚZGÓ NAGYVÁROS

A Grand Theft Auto nem véletlenül lett olyan sokak kedvence: életszerűen kidolgozott városok, életszerű "munkákkal" adták a játék sava-borsát. Ami a folytatást illeti, természetesen meg is őrizték az előd eme pozitív vonásait. Egy képzeletbeli amerikai nagyváros három nagyobb kerü-



Személyesítet indult az első vagányról. Velem együtt. (Tényleg, tulajdonképpen a vonat az egyetlen jármű a játékban, amit nem loptam el)

### A SZERVEZETT BÜNOZÉS

Márpedig balhé vannak szép számmal, ugyanis a készítő gondoskodtak róla, hogy még a közreműködésünk nélkül is legyenek események. Gyakran láthatunk "kollégákat" munka közben, amint klipenderítenek egy autót a kocsijából, avagy olyan gengszterekből sincs hiány, akik csak úgy passzióból lövöldöznek a járókelőkre. Gyökeres változást jelent a

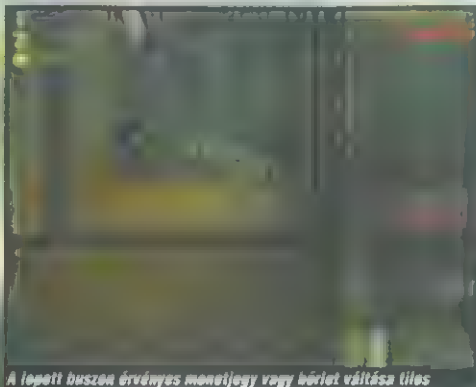


egy új kocsival máris ártatlan "báránkává" változunk. A festés trükköt mondjuk most is bevetethetjük, de csak akkor érdemes pénzt pazarolni rá, ha már túlságosan sokan vannak a nyomunkban, és nincs idő trükközni. A rendőrök ébersége is figyelemre méltó. Míg az előző részben jóformán csak épphogy a rendőrkocsit nem lehetett észrevétlenül lopni, most már azért is üldözőbe vesznek minket, ha csak nekikoccanunk egy kincstári autónak. Nagyon jópofa, amikor bekeményítenek a zsaruk: négyes körözési fokozatnál (amikor már kordókat vonnak), fúrgonnal érkezik az erősítés. Golyóálló mellényes SWAT kommandósok rontanak ránk, ha pedig netán ők sem bírnak velünk, jönnek az FBI ügynökök.

A rendőrök éberségével mondjuk némiképpen el-

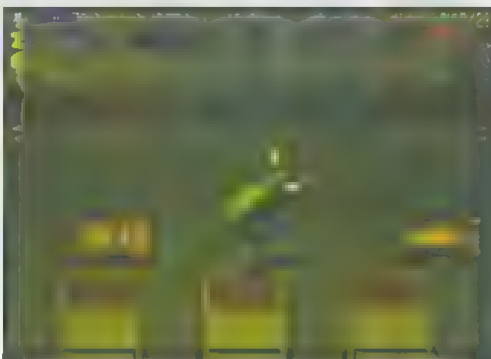
## GYALOGTÁRA

A játékban ezúttal nem kizárólag az autózás van a hangsúly, amit már az is jelez, hogy gyalog ugrani is tudunk. Képzeld el, amint például sikátorokon keresztül rohanunk a rendőrök elől, felkaptunk egy háztetőre, majd a tetőről leugorva nyerünk egérutat. Gyalog legalább olyan szórakoztató a játék, ugyanis rengeteg kézfegyvert találhatunk – géppisztolyt, hangtompított fegyvert, rakétavetőt, lángszórót, stb. A gyaloglás azért is lényeges, mert a tömegben elvegyülve (a háztömbök közti utakon átvágva) könnyedén le tudjuk rázni a zsarukat.



A lopott buszon drágább monijegy vagy bérlet váltása tilos

Újabb érv a "lábbusz" használata mellett, hogy a szűk sikátorokban különféle bónusztárgyak bújhatnak meg. Van például láthatatlanság, gyorsabb töltés, nagyobb tüzerő, na és persze a régi ismerős: a Kill Frenzy. Ha netán valaki kihagyta volna az első részt: ez a bónusz annyit tesz, hogy adott időn belül meghatározott számú járókelőt kell lemészárolnunk. Eme "dícső hőstetthez" különböző eszközöket kaphatunk: mondjuk géppisztolyt, Molotov-koktélt vagy netán lángszórót. De olyan is előfordul, hogy Kill Frenzy bónuszt rejt egy parkoló tűzoltó kocsi vagy egy elhagyatott tank – ilyenkor értelemszerűen gázolással kell célt



Egy igen korrekt szerelőműhely közreműködése után már fedélzeti géppuskával is eszathatjuk a járókelőket (egyre kevésbé) népes táborát



A lopott járgányok végül természetesen a kikötőben kötnek ki

érni. Páncélos ugyan már a korábbi részben is volt, azonban most sokkal mulatságosabb, hogy a roncsokon is át lehet hajtani vele.



Ez egy nagyon vidám bűnözőmenet: ha jól látom, 38 másodperc alatt még 13 gyalogost kell a tűzoltóval elgázolnom. Ez mondjuk igen szerencsétlen szám. Mármost a gyalogosokra nézve

## MINÉL BETEGESEBB, ANNÁL JOBB

A pénz szerzését jelentősen megkönnyítették a játék alkotói – e tekintetben őszintén szólva az elődben volt mit kifogásolni. Ha elfogytak a megbízások (mert mondjuk elfuseráltuk őket), nagyon lassan gyűjt össze a továbblépéshez szükséges összeg – csakis a lopott kocsik eladására támaszkodhattunk. A GTA2-ben azonban ezt a csorbát is kiköszörülték. A hagyományos "üzleteken" túl a program mindennemű eszelős bűntettet pénzzel jutalmaz – legyen az gyalogosok halomra gázolása, vagy kocsik robbantgatása. (Pff, micsoda erkölcsi fertő!) Pénzre nagy szükségünk van, mert több helyen is kénytelenek vagyunk költekezni, és mindenhol borsosak az árak. Az autófényező

műhelyek (Max Paynt) szomszédságában találhatunk még fegyverüzleteket (Smith&Hestons), ahol magára az alvázra szerelhetünk géppuskát, terrorista shopokat (Red Army Surplus), ahol a kocsiba szerelhetünk bombát, és végül olaj-boltokat (Hell Oil), melyekben afféle James Bondos olajfolt generáló szerkezetet vásárolhatunk. Végül, de cseppet sem utolsó sorban: a bűnbocsánatért is fizetni kell. Mert ha ne adj' isten véltünk is a tízparancsolat egyes passzusai ellen, hát 50.000\$ leszurkolása fejében meggyőzhatunk egy papnak. Mielőtt valaki azt hinné, hogy ez csak egy rossz tréfa, elárulom, hogy a templom meglátogatása egyenlő az állásmentéssel.

## HÁT ANNYIRA SZÖRNYŰ EZ?

Mit is mondhatnék befe-

jezősként? Nagy marhaság ez itten kérem, de remek szórakozás. Távol álljon tőlem, hogy bárkinek is meg akarnám méltelyezni a lelkét, de ezt a játékot sze-

rintem mindenkinek ki kell próbálnia. A rengeteg apró részletet képtelenség leírni, amitől az egész olyan igazán nagyvárosi ganxta hangulatban zajlik. Különböző zenék szólnak például az autórádiók csatornáin, amiket még ostoba reklámok is kísérnek – mindegyik gangnek külön rádióállomása van. A legpoénosabb pedig az, hogy még egy küldetés is kapcsolódik ehhez: egy ízben a megbízónak nem tetszik az egyik adó műsora, mire a levegőbe repített velünk az átjátszóállomást. Szóval van ötlet az anyagban. Az olyan élethű adalékokról még nem is szóltam, mint hogy egyes autóknak megszólal a riasztója, vagy hogy sétálgatva az utcán egyszer csak arra ébredhetünk rá, hogy kizsebeltek minket. Igaz, a mindennapi élet kicsit túldramatizált (mondhatni morbid) formában elevenedik meg a játékban, de hát a fekete humor nem a játékegyesítő találmánya, és nem is annyira borzasztó, mint amennyire egyesek állítják.

V.Z.

## autók?

lentétben áll, hogy amúgy elég kesztyűs kézzel bánnak velünk: csak akkor lőnek ránk, ha már az első helyen szerepelünk a legkeresettebb bűnözők listáján, s ha végül elkapnak minket, a rendőri korupció következtében mindig hamarosan az utcára kerülünk vissza. (Inkább csak az életvesztéstől kell tartani.) A körözésünk minősítését ezúttal is apró rendőrfekék szimbolizálják a képernyő tetején. Ha rendőrgyilkosságon érnek minket, ezek nyomban megsokasodnak. Külön szórakozást jelenthet, ha kizárólag csakis egyenruhásokat gyilkolunk: a pontos célzást ugyanis az ún. "Accuracy" bónusszal jutalmazza a gép – a szoftvercenzorok ennek hallatán nyilván hideglelést kapnak.

GTA 2

PC JÁTÉK MAGAZINJA

MAJUS 2000

WEBSITE: www.gta2.com

TELEFON: 06-1-234-5678

Ketjere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Summa summarum

Egyen morbid, ám igen sokas

krandulás a nagyvárosi élet surujébe

Végítélet

90%



Képzeli magunk elé a következő párbeszédet:

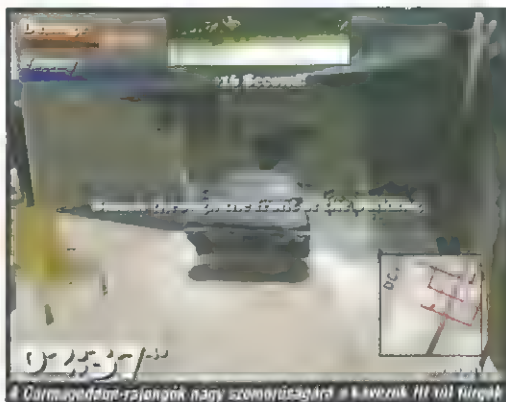
- Kéne egy sofőr!
- Nem gond.
- Na és megbízható az illető?
- Mát persze. Kezeskedem érte.

Azt hiszem, elég ez a pár mondat, s mindenkinek ugyanaz a kép "ugrik be": megrögzött bűnözők a nagy fogáshoz készülődnek. Mi tagadás: elég sztereotip helyzet, a '70-es, '80-as években készült – immár klasszikusnak számító – amerikai krimik tucatjaiban hallható hasonló duma. Krimikben, amelyekben bankrablók és a maffiázók a főszereplők, s amelyekben kivétel nélkül megtalálható egy bizonyos kulcsfontosságú jelenet: az autós üldözés. Nos, hogy a lényegre térjék: az ilyen krimik kedvelői valószínűleg már régóta vártak egy olyan játékra, mint a Driver. A GT legújabb játékában ugyanis azt a bizonyos "megbízható sofőrt" kell alakítanunk.

Jómagam nagy rajongója voltam az Interstate '76-nak, úgyhogy számomra különleges öröm, hogy végre egy újabb játékban elevenedett meg a '70-es évek életstílusa – amúgy ezzel nyilván nem vagyok egyedül. Főként a korabeli autókat csipem na-

élethűségéről nem tudok nyilatkozni, mindenesetre grafikai igencsak versenyképes a játék a másik nagyvárosi öröklettel, a Midtown Madness-sel. Itt sem csupán "sablonházak" követik egymást, hanem az utcák nagyon is jellegzetesek. Például New York felhőkarcolóit, vagy L.A. neonfényektől áradozó utcáit mindenki felismeri, hiszen ezerszer látta már filmekben. A városok kidolgozásához plusz még hozzátartoznak a postaládák, a közlekedési táblák, és megannyi apró tereptárgy, ami az utcán fellelhető – nem szóva az időjárásról, ami persze az útviszonyokra is kihatással van.

A városokkal újonnan ismerkedőknek találták ki a "kocsikázás" menüpontot: ezzel mindenütt szét-nézhetünk. Persze nem követelmény az utcanévek megtanulása, hiszen a küldetéseknel a radaron mindig látható, merre van az aktuális célpont, ta-



03:35:11  
Garmapoldon-rajongók nagy szomorúságára a városok itt vol' tilogok

jesen össze nem török a járgányunkat (vagy a sajátjukat), ami pedig – lévén, hogy ebből a szempontból is elég élethű a játék – nem tart sokáig. Elképesztően agresszívak a zsaruk. Pofátlanul lökdösődnek hátulról, aragyszemrebbenés nélkül szemtől-szembe hajtanak velünk – és nem rántják félre a kormányt. Hajtanak "ezerrel", mit sem ér-

## GENGSZTEREK SOFŐRJE



# DRIVER

gyon. Modern, áramvonalas, csillogó-villogó gépcsodák helyett, hamisítatlan amerikai cirkálók népesítik be az utakat – ilyen játék kell nekem! Az volt aztán a formatervezés! Ráadásul nem csak az autók formája nagyon baba, hanem az is, ahogy bennük rejlő lőerők tombolnak. A Driverben halálpontosan vannak modellezve az autókát érő fizikai hatások: a terjedelmes kasznit jócskán beleng, a gyors kanyaroknál az autó fara könnyen kifordul (mely így ellenkormányzást igényel), és még sorolhatnám tovább. Már csak az öncélú kocsikázás is nagyon király – de persze ez még korántsem minden.

### AZ ALAPVETŐ KÖVETELMÉNY

Egy "megbízható sofőrnek" (azon kívül, hogy jól vezet) ugyebár ismernie kell a várost, és pontosnak kell lennie! Először vagyuk ezeket sorjában. Aki esetleg járt már Miami-ban, San Franciscóban, Los Angelesben, vagy New Yorkban, mindenképpen előnyben van, ugyanis a játékban ezeket a nagyvárosokat reprodukálták. Én mondjuk még egyszer sem keltem át az óceánon, úgyhogy a városok

várbá – hogy ne menjünk be esetleges zsákutcákba – a pause menüből bármikor lehívható a teljes város térkép is.

Az utcák persze akkor igazán életszerűek, ha forgalmasak is. Hát kérem: a Driver e tekintetben páratlan. Nem csak hogy rengeteg kocsit és járókelőt megy a saját dolgára (ilyen már volt a Midtown Madnessben is), de ezek még be is tartják a közlekedési szabályokat – az autók még indexelnek is. A szabályokat amúgy nekünk sem árt betartanunk. Ha átlépjük a megengedett sebességhatárt, vagy átnegyünk a pirosra, máris számíthatunk rá, hogy üldözőbe vesz minket egy rendőr. Ha azonban jófiúk vagyunk, a járőrök még azt sem veszik zokon, ha megelőzzük őket. Szabálytalankodni ugyan lehet, csak arra kell vigyázni, nehogy a közelben furikázzon egy közeg. A muszáj persze nagy úr – nem mindig van időnk óvatos autósra lennünk. Mert hát a "megbízható sofőr" második nagy erőnye a pontosság. A bankrablók ugyebár igencsak rossz néven vennék, ha egy piros lámpa miatt véletlenül nem várná őket senki a pénztárcázt előtt...

### A TÖRVÉNYTŐL SÚJTVA

A törvény tehát – előbb vagy utóbb, de – megpróbál lesújtani hűsüinkre, s innentől kezd felforrósodni a hangulat. Először csak egyetlen piros-kék villogó akaszodik ránk, de amint a menekülés havában felszaladunk a járdára vagy nekiesapódunk egy-egy civil járműnek, úgy azonnal jön az erősítés. Egyre több kihágással halmozva a bűneinket egyre vadabbul jönnek utánunk üldözőink, s idővel útlezárásokat is eszközölnek. Addig nem hagyunk nyugodni minket, míg tel-



03:14:11  
Fő a lélekjelenlétt! Tele a kocsit gengszterekkel, ömlik a lüst a motorházba! – de ha a KRESZ-t betartjuk, a zsaruk ügyet sem vetnek ránk

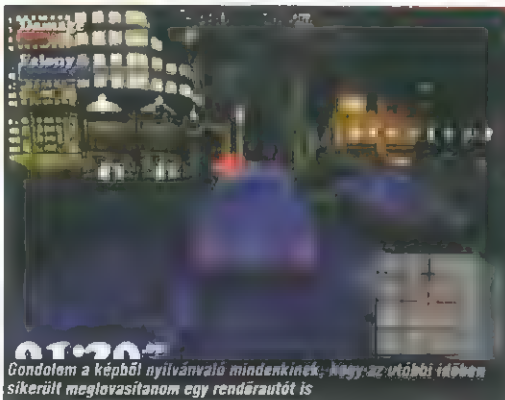


03:14:12  
Ez egy igen mókás küldetés: nemcsak a rendőrök zargatnak, hanem egy konkurens banda is rávadászt. Mint látható, kevés sikerrel

deklí őket a közlekedés többi résztvevője. Merem állítani: a rend őrei több kárt tesznek, mint jómagunk. Néha annyi verdát összetörnek, hogy az már Hazárd Megye Lordjain is túlszár. Áthajtunk mondjuk egy forgalmas kereszteződésen, mire a visszapillantó tükrökben már csak néhány felborult kocsi csúszkál utánunk.

### A BEÉPÜLÉS

Az egészben pedig az a vice, hogy zsaru zsarut üldöz. Tanner, a főhős ugyanis csak látszólag olyan megbízható fickó: valójában egy new yorki zsaru. Mivel különleges szervezkedés hírlík az alvilág berkein belül, főnökétől azt a megbízást kapja, hogy utazzon Miami-ba, és ott próbáljon meg kapcsolatot lépti egy bizonyos Rufus nevű alakkal.



01:20:11  
Gondolom a képből nyilvánvaló mindenkinek: Nagy az utóbbi időben sikerült meglovasítanom egy rendőrautót is



Miamiban azzal kezdjük a munkát, hogy valahogy a "jó hírlunket" kell megalapoznunk. Bevezetesként apró-cseprő sofőri melót kell elvégeznünk...

A választható játékmódok közül az "Undercover" kiválasztásával indíthatjuk a karrierünket. (A főmenü egyébként elég nehéz észrevenni, ugyanis az opciók panel a játék logojának tünik.) Mielőtt azonban elindulnánk szerencsét próbálni, néhány változtatást nem árt kieszaközölni az irányításon. Nagyon úgy tünik, hogy (két)balkezeseknek konfigurálták a billentyűzetet – az alapkiállításal teljesen játszhatatlan az egész.

A karrierünk kezdetén legelőször is demonstrálnunk kell a tudásunkat, azaz vizsgázunk egy parkolóházban. Ironikus módon ez az első feladat az egyik legnehezebb: rövid idő alatt be kell mutatnunk a gép által elvárt a manővereket, amiket már megcsináltunk, azokat áthúzza a gép. A kilövést (a kerekek kipörgetéséhez külön van egy billentyű), a kéziféket, a szalomat, a 180 és a 360 fokos megpördülést, a hátramenetből 180 fokot, a gyorsulást és végül a féket kell tesztelnünk, továbbá egy kört os kell mennünk. A felsoroltak közül csupán a szalomhoz fűznék magyarázatot: az oszlopok között oda és vissza (!) is kell szalomozni, mint ahogy azt a gyakorlásnál meg is nézhetjük.

A bemutató után meghitt otthonunkba kerülünk, ahová telefonon fognak bejutni a megbízások. A szobánk voltaképpen egy almenü: az üzenetrögzítőnkkel fogjuk a küldetéseket indítani, a tévénél pedig állást menthetünk. Az egyes városokban összesen három-négy megbízást kapunk. Néha egyszerre többen is hívják hősünket: olyankor szelektálni vagyunk kénytelenek. Igaz, a hívások közül megessik, hogy csak új autót ajánlanak fel, néhányszor pedig csak téves a kapcsolat: a pizza rendelésnek nyilván nem tudunk eleget tenni, a kínai hablatyolást pedig felesleges is végighallgatni.

## A MELÓ

A küldetések sokfélek lehetnek. Többnyire persze személyeket, vagy eszközöket kell elszállítani valahova időre, de vannak speciális feladatok is. Az egyik legpoénosabb például, amikor ál-taxi-sofőrt alakítunk, és a kiszemelt utast halálra kell rémíteni. A "főnökök" is speciális bánásmódot igényelnek: az ő kocsijukat általában üldözni, és lesarolni kell.

A legtöbb küldetésnél az persze gondot jelent, ha követnek minket. A zsarukat nem kis fáradság lezárni: mint már említettem, nagyon rák ragadnak, és csak akkor távoznak, ha már jó ideje kikerültünk a látómezőjükből. Hogy meddig látnak minket, azt pontosan követhetjük a radaron. Ameddig pirosan villog a radar, addig folyamatosan CB-zgetnek a zsaruk, s tájékoztatják egymást a haladás irányunkról.

Hamar rájöhettünk, hogy a játékban nem a "mindent bele" stílus a nyerő. Ha nem szorít minket az idő, nem érdemes szabálytalankodni. Ha ugyanis a kék "bűnkijelző" már mutat egy értéket, az onnantól már csak feljebb mehet. Márpedig ameddig nincs semmi a rovásunkon, addig a rendőrök kevésbé figyelmesek!

A küldetések sokszor "folytatásos" szisztéma alapján zajlanak (pl. miután felvettünk valakit,

utána tovább kell vinni), ezért egyáltalán nem mindegy, hogy az adott szakaszt milyen kijelzőkkel végezzük. Ha összetörjük az autót, a program van annyira "kegyes", hogy csak a legutóbbi eseményeket kell újrátjátszani, de annyira már nem kedves, hogy a sérüléseinket vagy a körözési szintünket lenullázza! Ez ugyan teljesen logikus, de mégsem árt, ha előre szölok. Például ha már az elején tropára törjük az autót, inkább érdemes egy újrakezdést nyomni, mintsem később a következő pályaszézt egy totálkáros kocsival indítsuk.



Leendő utasunk jelenleg tujázik, de a következő megállóban már beszökken az anyósülésre

## EGYÉB MÓDOKATUM

A "kaland" üzemmódon kívül gyakorolhatunk egy külön tréning móddal is (a parkolóházban és egy sivatagi szalom-pályán), és küldetéseket is kérhetünk a főmenüből közvetlenül. A Driving Games opcióval a már említett üldözés, illetve zsaruklelés típusú feladatokon kívül van verseny ellenőrzési pontokon keresztül, nyomonkövetős verseny (fix idő alatt mennyi bóját tudunk feldönteni), túlélés mód feldühödött zsarukkal, teljesen hagyományos autóverseny egy sivatagi versenypályán, és végül tombolás, ahol minél több kár okozása a cél. Ez utóbbi az egyetlen mód, ahol még a fizika törvényein is változtattak: a civil autótól helmi lufiként elsodorjuk. A Driving Games-nél szabadon választhatjuk meg a helyszínt – igaz, L.A., és New York csak akkor választható, ha már "melóztunk" ott.

A játék minden menet után felkínálja a lehetőséget a visszajátszásra: ez persze el is várható. Ami azonban új és meglepő a visszajátszást tetszőlegesen megvághatjuk. Kiválaszthatjuk, hol, milyen kameraállást akarunk: fixet vagy kocsit követőt, ha ez utóbbit, akkor az üldözőt vagy az üldözöttet kövess, stb. Ahogy az opció elnevezése is sugallja: mintegy filmrendezőnek képzelhetjük magunkat.

## MINDEN JÓ HA A VÉGE

100% 15



A rendőrkordon nem jelent különösebb akadályt, plansz dem Frissenham

Nagyon hangulatos játék, nagyon jó móka. Csak a vége ne lenne olyan nehéz! Nem tudom, ki volt az a kapitális barom, aki a küldetések legvégét tervezte, mindenesetre sikerült elérnie azt, amit amúgy kizártnak tartottam: elvenni a játéktól a kedvem. Anélkül, hogy lelőném a sztori végét, elmondanám, nagyjából mi a helyzet. Egy elnöki himnuszinnal furikázunk New York Cityben, szakadó hóesésben; tehát egy lomha, nehézkesen forduló járgánnyal vagyunk és eléggé sikos az útfeület. Az egész városban hemzsegnek a zsaruk, akik ráadásul

sul teljes riadókészültségben vannak. Ez ugyebár annyit tesz, hogy a látóterük szélesebb, s ha észrevesznek minket, azonnal a nyomunkban lesznek. A feladat ezek után pedig "mindössze" annyi, hogy valahogy átjussunk a városra... Meg lehet próbálni az egyenes utat, azaz végigszárguladni az 5. sugárúton, ám a kordonoknak és az eszelős zsaruknak köszönhetően jó, ha a táv feléig eljutunk. A másik megoldás: valahogy észrevétlenül maradni. Ez utóbbi azonban még nagyobb képtelenség. Annyi járorkocsi van, hogy előbb vagy utóbb valamelyiknek belekerülünk a látósugarába. Plusz itt kell megjegyeznem a játék egy kis csalását: a zsaruk átlátnak a háztömbökön is! Némi ügyeskedéssel, és egy nagy kalap szerencsével persze nyilván át lehet jutni, de egyelőre én ott tartok, hogy úgy másfél órai próbálkozás után feladtam. Igaz, biztos vagyok benne, hogy még újra fogom próbálni...

V.Z.

Driver

Full Size Collection

MIADO GT interactive

WEBSITE: www.gta-games.com

ME GLENNES: meglek

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kartya

Ajánlott: P266, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, 3D3

Multiplayer: -

Értékelés: 93%

100% 15

100% 15

100% 15

100% 15

Summary

A játék, amire a klasszikus autos üldözések kornalosaí oly regota varlak

végítélet

93%



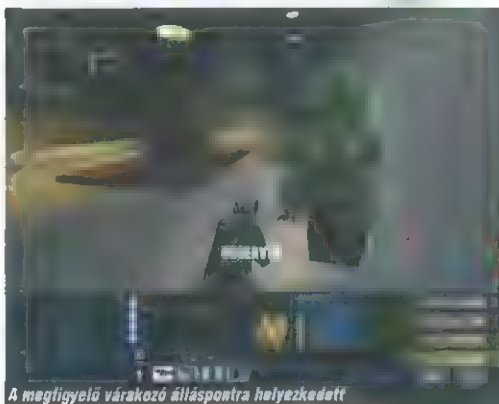
2001-et írunk. A hidegháborúnak több, mint 10 éve vége, de a két nagyhatalom közti feszültség helyébe kisebb helyi összecsapások lépnek. Ezek mögött legtöbb esetben a terrorizmus áll, mely sosem volt még ilyen hatékony – a terrorista csoportok a média segítségével pillanatok alatt több millió ember figyelmét hívhatják fel tetteikre, összekötéseik révén pedig a legmodernebb fegyverek birtokába jutnak. Nem véletlen, hogy megjelentek az anti-terrorista csoportok, melyek hírszerzése behálózza az egész világot, és titkos különítménye pár órán belül a világ bármely pontjára eljuthat. Ezekben a különítményekben kizárólag elit katonák vannak, a legmodernebb felszerelésekkel, fegyverekkel felszerelve. Ilyen csoport a Rainbow Six is.

A Rainbow Six név hallatán sokan felkaphatták a fejüket: jó egy éve találkozhattak már egy ilyen nevű játékkal, és teljesen igazuk van. Tom Clancy nevével fémjelzett akció-stratégiai játék tavaly jelent meg. Az FPS-rajongók meglepetésére ez a játék nem arról szól, hogy

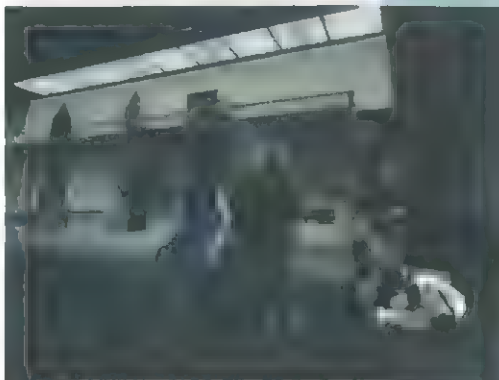
sek jelentek meg. Akiben kétes érzések támadnának az "új küldetések" hallatán – ismervén a kb. fél éve megjelent Eagle Watch kiegészítőt a Rainbow Sixhez, azokat megnyugtatom: a játékban 18 egyjátékos küldetés kapott helyet, egy csokor multiplayer pálya és ha ez még nem elég, ott van a Rogue Spear küldetés és térkép-editor, ahol kedvére tervezhet az ember. (Az Eagle Watch összesen 5 új pályát tartalmazott, ami kb. egy délutánig tartott – nem véletlenül orroltak meg a Red Stormra egy ilyen, ráadásul nem ingyenes kiegészítő miatt.) Félreértés azonban ne essék: a Rogue Spear önálló játék.

megfelelő hangkártya kell, de ez azért manapság már nem megy ritkaság számba. Grafika terén a környezeti hatások fogtak meg leginkább: a koszovói városi pályán olyan élethűen esik az eső, hogy teljesen elolvadtam tőle (elsőre le is szedték az egész csapatot). Vannak még ilyen apróságok: hidegben látszik a lehelet, a havas pályán a hóesés, stb. A legszembetűnőbb változás azonban a katonák mozgása. Ez nem véletlen, hisz 400 új mozgásfázist "vettek fel" és illesztettek be a programba a készítők. Ez hihetetlen élethűséget kölcsönöz a játéknak, olykor akár azt hihetjük, felvételt látunk. Nem véletlen, hogy a játék

nagy kommandósoknak ajánlom, mert itt pillanatok alatt leterítenek, és a túsok életének is hamar véget vetnek, ha észreveszik ténykedésünket. Ha kiválasztottuk szintünket, jöhet az eligazítás, ahol sok mindent hallhatunk, többet is annál, amit egy katonának tudnia kell. Elmondják a jelenlegi krízis okát, ismertetik a garázdálkodó terrorista banda történetét, ideológiáját, vélhető céljait. Ha más véleményére is kíváncsiak vagyunk, érdemes végighallgatni a katonai tanácsadókat, valamint aki el akar mélyedni a hadjárat hátterében, az böngéssze át a hírszerzés aktáit, ahol sok mindenre fény derülhet még. Miután teletöltték a fejünket, kö-



A megfigyelő várakozó álláspontra helyezkedett



Szép volt, flúk! Tapasztalok még meg azt a terroristát, aztán gyerekek!

ellövők néhány ezer löszert, kötszercsomagokkal helyben gyógyítottam magam és kilrtom azt a pár száz ellenfelet, aki velem szembe jön. A Rainbow Six sokkal életszerűbb, többek között játék közben nem jutunk löszerekhez, azonnal gyógyító kötszerhez, csak a nálunk lévő néhány tárra és figyelmünkre támaszkodhatunk. Általában egy lövés elegendő ahhoz, hogy csekélységünk vagy az ellenfél kimúljon. Tulajdonképp a tavaly megjelent játéktól nem tér el sokban a Rogue Spear – a játék felépítése a régi maradt, de új fegyverek, küldeté-

## TERRORISTA ANTI VISSZ

### SZEMBETŰNŐ VÁLTOZÁSOK

Sőt, a fülünkkel is tapasztalhatunk változást, mivel ezen a téren a Rogue Spear szorgosan követte a trendet: 3D-s, környezetfüggő hangok fogadnak a játékban. Előbbi nem egy haszontalan dolog, hisz sokszor a fülünkkel kell tájékozódunk, s ebben nagy segítség, ha pontosan tudjuk, honnan jönnek a hangok. Ehhez mondjuk négy hangszóró és a

introja is a saját grafikus motor felhasználásával készült – ráadásul ilyen jeleneteket előben megrendezni nagy feladat lett volna. A játék grafikus motorja egyébiránt nem sokat változott, talán a sok részletes textúra nyújt szebb látványt a Rainbow Sixnál.

Ha egyjátékos módban játszunk, hadjáratot kell indítanunk. Ekkor kiválasztjuk, milyen szinten akarunk játszani (kezdő, veterán vagy elit). Utóbbit csak erős idegzetűeknek és

vetkezhét az érdemi munka – a csapat összeállítása és felfegyverzése. Ha nem bizzuk a számítógépre, hogy összeválogassa a csapatunkat, akkor figyeljünk oda, hogy milyen feladatok várnak ránk, és ennek jegyében szedjük össze embereinket. Természetesen a behatolók alkotják általában a csapat magvát, de speciális feladatokhoz igénybe kell venni mesterlövészeket, felderítőket, robbantás-szakértőket vagy műszerészeket. Ezt kö-



veti a katonák felöltöztetése – a ruhatár jelentősen bővül a R6 óta, van pl. téli viselet, sívatagi, erdei, utcai, éjszakai – összesen 12 féle, mindegyikből könnyű-közepes és nehéz kivitel. Ezután következik az a rész, ahol a fegyverszakértők sokat fognak időzni, mert mintegy húsz féle fegyver közül lehet válogatni. Megtalálhatóak a HK MP5 különféle típusai, mesterlövész fegyverek, gépkarabélyok és természetesen pisztolyok is. A fegyverekről részletes leírást ad a program és

letet bombák hatástalanításához, betörőkészletet mechanikus és elektronikus zárhoz, valamint egy "hacker" csomagot is, poloskák telepítéséhez vagy védelmi rendszerek lekapcsolásához.

Ezt követi az útvonalterv elkészítése, ahol akár órákat is eltölthet egy stratégia. A csapatot maximum négy alegységre lehet bontani, és ezeknek külön utat lehet tervezni. Tekintve, hogy a játék alatt egyszerre csak egy alegység bőrére bújhatunk, itt hangozhatjuk össze a teljes

csapat működését. Egy alegység útvonalán töréspontok vannak, és ehhez indítókérdőket rendelhetünk. Ez azt jelenti, hogy az egység addig nem mozdul a törésponttól, amíg nem adjuk ki a kódot. Az egységeknek ezen túl további parancsok adhatóak (ezek is indítókérdőkhöz rendelhetők), mint pl. támadás, beszívárgás, felderítés, villanógránát használá-



## Algenkulturen als Bioreaktor



**A mesterlövész most is sokak kedvenc figurája lesz**

a kézi-  
könyv.  
Övünkön to-  
vábbi két  
felszerelést  
is vihetünk  
magunkkal  
– pl. villa-  
nógránátot,  
mely né-  
hány más-  
odpercre  
elvakítja a  
terroristá-  
kat, és így  
ponttálla-  
nábbul tű-  
zelnek. Vi-  
hetünk ké-  
ziránátot

lat, repeszhasználat, behatolás, orvövesztet – ezek használatáról pontos leírás ad a (szerecsére magyar) kézikönyv. Aki nem kíván útvonal tervezgetésbe bonyolódni, azok használhatják a program által felkínált tervet is.

**AZ IGAZI  
MÓKA:  
MULTIPLAYER**

**Ha valaki tegyürte a** 18 küldetést, és valami újra, változatosra vágyik, az mindent megkap a multiplayeres részen. Játékosokra lenni a multiplayer.com-on és a MSN Gaming Zone-on mindig lehet, ha nincs előre megbeszélve játék. (A multiplayer mód kizárólag TCP/IP kapcsolatnál használható.) Ha megvan a csapat, jöhet a játéktípus kiválasztása: két fő csoportba lehet osztani a hálójátékot, a kooperatív és egymás elleni módba. Ha egymás ellen játszunk, természetesen választható a Rogue Spear saját kis Deathmatch-je, a "Túlélés". Játshat két csapat egymás ellen, kétféleképpen is: vagy egy helyről indul



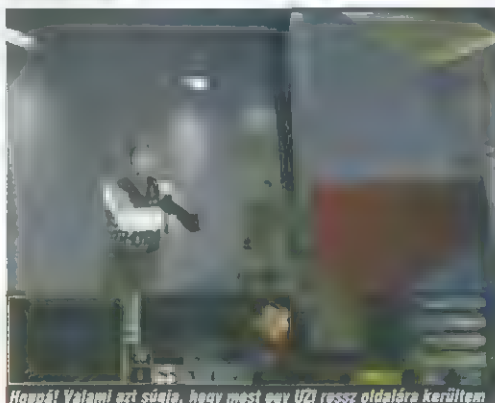
Pillanatvilág az egy olyan tiszv szabadítási akció, amelynek van civil túlélője

el a csapat, vagy eleve szétszórta helyezkednek el a csapattagok a pályán. További remek szórakozást nyújt a terroristavadászat, ahol a két csapat azon versenyez, ki tud több terroristát leteríteni (szintén két fajtája van – bázisról indul a csapat, vagy szétszórta). Az előbbinek kifinomultabb formája a tábornokvadászat, ahol az ellenséges csapat tábornokának leterítése a cél (és természetesen saját tábornokunk védelme). Akik szeretik próbára tenni idegeiket is, azok szeretik fogják a “save your base” módot: ilyenkor egy bombát kell hatástalanítani, melyet a bázisunkra drótozgat – Izzalmas pillanatok, hisz egyszerre feladat az ellenfél távoltartása a saját bázisától és a mi bázisunk időben történő elérése. A túszkiszabadítás további izgalmakat tartogat, ilyenkor mindkét csapatnak van egy-

Kooperatív módban maximum nyolcan szállhatunk szembe a terroristákkal, ha nincs ki a csapatlétszám kedvünk szerint számítógép-vezérelt katonákat is választhatunk. Ezek a küldetések az egyjátékos módból ismert pályákon játszódnak. Játék közben szöveges üzeneteket küldhetünk egymásnak, üzenetet előre beállíthatunk és letárolhatunk, hogy gyorsan tudjunk reagálni. Ezen kívül kézjelekkel üzenhetünk társainknak. Sajnos hangos üzeneteket mikrofonnal nem küldhetünk a játékban – pedig meglebbe a hangulata.

Hmm. Aki szeretne a Rainbow Six-et, az szeretni fogja ezt is. Aki az eddigi FPS-ekhez szokott, annak fura lesz ez az aránylag lassú és kevés akciólt tartalmazó játékmenet, de ha ráéreznek az izére, izgalmas óráknak nézhetnek elébe. A multiplayer rész szerintem mindenkinek bejön, akinek az sem, az en az erőltesse a Rogue Spear-t. Szerintem sok rajongója lesz, márcsak azért is, mert a program hazai disztribútora magyar kézikönyvvel dobja piacra a játékot.

**Gáspár**



Hoppá! Valami azt súgja, hogy most egy UZI rossz oldalára kerültem

egy túsza, és az a cél, hogy mindkét túszt az egyik csapat bázisára kerüljön. Utolsó egymás elleni moka az ostrom, ekkor az ellenséges csapat védelmi vonala mögé kell kerülni (vagy csak az egyik csapatnak van bázisa, vagy mindkettőnek). Ha egymás ellen játszunk, feltűnik egy sor új felszerelés is a játékban, mind-egyik a szívveréshez kapcsolódik. Van mobil és telephíthető szívverés-jelző, telepített szívverés érzékelő és némi C-4-es robbanóanyag is. Ezek kicsit bezavarnak, ha valaki szívverés érzékelővel próbál az ellenségre találni (A C-4-es máskor is bezavar).

**Rogue Spear**  
FEJLESZTO: Red Storm  
KADÓ: Tör. 2. infraképer  
VERSI: Tör. www.redstorm.com  
MÉCCSLEJES: ingyenes

**Ketyere**  
Minimum: P233MMX, 32MB RAM  
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM  
3D-gyorsító: 3D  
Multiplayer: LAN, Internet

**Kisb. verseny**

Átványosság: 100%  
Képer: 100%  
Zavaltosság: 100%  
Énebon: 100%

**Summa summarum**

Igen kellemesen sikerült átmenet a kommandos/taktikai játékok és az FPS-ek között

**végítélet**

**87%**



**KARÁCSONYKOR IS KERESSE A H&H '92 KFT  
JÁTÉKAIT A LEGJOBB PC-S BOLTOKBAN!**



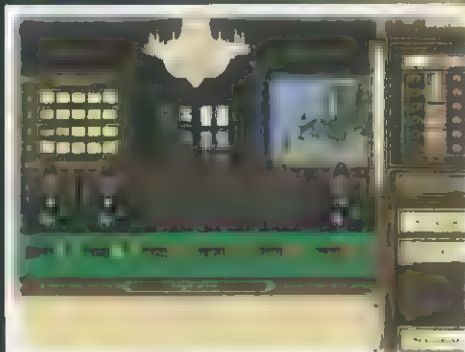
**RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR**



**AGE OF WONDERS**



**SPIRIT OF SPEED 1937**



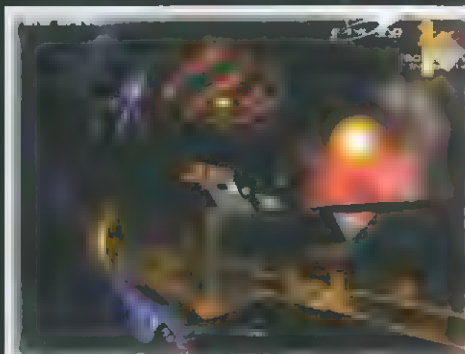
**AVALON HILL'S DIPLOMACY**



**NOCTURNE**



**GRAND THEFT AUTO 2**



**BIG BANG**



**SETTLERS III: QUEST OF THE AMAZONS (mission disk)**



**CODENAME: EAGLE**



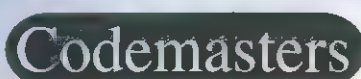
**SEGA RALLY 2**

**KÖZPONTUNKBAN VÁRJUK BOLTOK,  
VIZSONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT!**



**CIMBUDÁR 1730 KOVÁR LÁJOS U. 52  
TÁJÉKOZTATÓ: 1-800-1-223-1501**

**H A S T A R D O K I E T E L E K I N T E R A K T Í V**





**G**ondolom nem sokan vannak, akiknek Alekszej Pajtyinov neve mondana valamit. Úgy hangzik, mintha valami előkelő pedigrirel rendelkező orosz agár lenne, esetleg valami közepes minőségű vodkamárka. Pedig e jeles orosz matematikusnak köszönhető a világ legismertebb számítógépes játéka: a Tetris. Szemlálomást még vannak további ötletei, amelyekből most a Microsoft Pandora's Box néven szedett össze nekünk egy helyre kis csokorra valóit. A címhez némi magyarázat szükséges. A görög mitológiából nyilván ismert a Pandóra nevű baba esete, aki kapott egy szépséges szelencét, azzal a használá-

**Tetris:** Ilyen lehetett kapni a trafikban fröccsöntött műanyag játékként is, csak már nem emlékszem hogy hívták. Lényeg az, hogy forgatással és tükrözéssel hét részből össze kell állítanunk a megadott mintát.

**Jesse's Strips:** Egy fotóból csíkok vannak kihasogatva és öt tálcába szétszórva. A csíkok forgatásával össze kell rakni a fotót – külön idegesítő, hogy nemcsak négy külön tálcában vannak eldugva, hanem a darabok át is fedhetik a már meglévő részeket.

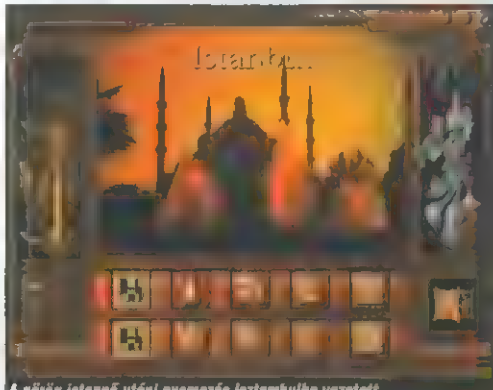
**Overlap:** No, az már tényleg egy igazi puzzle,

le, a szó szoros értelmében! Egy fotóból kiemelték egy rakás részt, amelyek két vagy három négyzetnyi (1 vagy 1 alakú) darabokra

párizsból össze kell állítanunk egy radat.

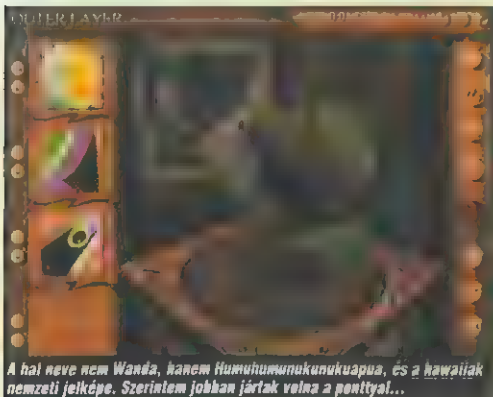
A játék főmenüjéből természetesen választható edzés, bár amikor mind a tíz típust először kipróbáltam, kicsit csodálkoztam, hogy vajon komolyan gondolják-e ezt a dolgot. Kábé úgy éreztem magam, mintha egy kétvéseknél szülő IQ-tesztbe csöppentem volna: egymásra kell tenni három építő-kockát, aminek a végén fiaom spenót a fűdij. Ha valaki hasonló gondolatokra jutna, az ne keseredjen el: a játékban ugyanis ennél egy "csöppet" nehezebb lesz a dolog. A Find and Fillben kivágtak masz-

ját használva a játék csak egy részét oldja meg a feladatnak. Taktikus játékos azonban a későbbiekre tartalékolja a zsetonjait, lévén személynként és pályánként egyre borszástóbbak a feladatok. Miután az ötödik városban megtaláltuk Maui komát, visszatér a szelencébe, de hogy ott is maradjon, meg kell oldanunk egy Challenge (ha úgy jobban tetszik: "fövellenség") pályát is. Ez volt az a pillanat, amikor a kiskutyám vad hűgességgel rontott be a szobába, ugyanis minden további nélkül sikoltozni kezdtem. A pálya ugyanis egy olyan Overlap-játék volt, amiből hiányzott vagy 50-60 darab és az összerakandó kép



A görög istennő utáni nyomozás Isztambulba vezetett

ti utasítással, hogy semmiképpen ne nyissa ki. A hűlye tyúk persze kinyitotta, és a szelencéből kiszabadult gonosz szellemeknek köszönhető az emberiség minden gondja-baja, a BKV-ellenőrtől kezdve az adó-ívig és a matematika dolgozatig. A játék története szerint – mostanában ugyanis már a logikai játékoknak is van olyanjuk – itt is valami hasonló baleset történt: a szelencéből kiszabadult hét veszedelmes trükkmester, és szerteszéledt a világban. Az ő nyomalkat kell a világ különböző városába, majd visszazárunk őket a szelencébe. A nagy nyomozás úgy zajlik, hogy elutazunk egy-egy városba, ahol tíz rejtvényt vár bennünket. Minden rejtvényt, az adott városra jellemző műtárgyhoz, festményhez vagy esetleg fotóhoz kapcsolódik: Kairóban nyilván óegyiptomi cuccokkal akadunk össze, New Yorkban Manhattan és a Szabadság-szobor integet egy jellegzetes tájképen és így tovább. A játékban összesen tíz különböző típusú puzzle található, amelyeket – a Tetrishez hasonlóan – szóban kicsit körülírnék leírni, de ha látja valaki, majd egy teljes másodperc szükséges a lényegük megértéséhez. Én azért megpróbálom szóban:



A hal neve nem Wanda, hanem Humuhumunukunukuapua, és a hawaiiak nemzeti jelképe. Szerintem jobban jártak volna a ponttyal...

**Find and Fill:** Kapunk mintának pár képet, amiből ki van vágva néhány részlet. Ezek körvonalait a munkatáblán egymásra vannak helyezve, és a maszk ki-festésével meg kell találnunk a részleteket.

**Focus Point:** Egy fotó szét van szedve egy rakásnyi téglalapra, majd az egyes részek össze vannak keverve és beletorzítva egy másik téglalapba. Két téglalap tartalmát cserélgetve szépen össze kell rakni a fotót.

**Image Hole:** A Find and Fillhez hasonlóan ki lett vágva néhány maszk egy képből, amelyek most a kép előtt repkednek, és annak tartalmát csak a maszkokon keresztül látjuk. A maszkra akkor kell rákattintani, amikor afelett a rész felelt úszik, amelyről kívágtak.

# PANDORA'S BOX

## HAMÁR UNOD A TETRIST

szabdaltak. A halomnyi alkatrészből össze kell állítanunk a fotót. Az segít, hogy a legtöbb puzzle egy darabja azonos a kép egy már helyén lévő részével. Az már kevésbé, hogy a puzzle-okat rendszerint forgatni kell, és a fotók is elég ijesztőek. Az egyik afrikai témájú fotón például egy olyan 400 banán szárad. Azóta nem szeretem a banánt.

**Lens Bender:** Itt is egy kép van szétszaggatva, és különféle méretű lencsék alá helyezve kell megtalálni, hogy hogyan lehet összeállítani őket és melyik a jó méret.

**Outer Layer:** Egy térbeli műtárgy felületéről leszaggattak néhány részt, amelyet 2D-ben látunk, és a megfelelő részeket (akár forgatás után) vissza kell feszíteni a helyükre.

**Rotascope:** Ez hasonló a Focus Pointhoz, pár csavarással. Egy fotóból kivágtak egy kör alakú részt,

amelynek egyes részeit három koncentrikus körbe torzították, amelyből a külső kettő négy része van osztva, és tárcsaszérien forgatható. A középső kör üres, és a nyolc képrészt úgy kell tologatnunk és tekergetnünk, hogy a részek visszakerüljenek a helyükre.

**Slices:** Itt restaurátorként fogunk dolgozni. Ismeretlen tettesek felszabdaltak egy műtárgyat, és az egyes részek forgatásával illetve fejre állításával két kiló szelencét

közből idővel egyre több kerül egymásra, amiből a minták rendszerint úgy néznek ki, mint különféle főszereplők EKG-ja a leadás előtti éjszakán; a képeket egyre több darabra szedve kapjuk meg – idővel egy-egy feladat már-már horrorisztikus méreteket ölt; egyszerűen egyre nehezebb a dolog.

A játék első "pályáján" egy Maui nevű arcot kergelünk Kairóban, New Yorkban, Madridban, Párizsban, s végül otthonában, a Hawali-szigeteken. Minden helyen tíz puzzle vár bennünket, egy típusból viszont akár több is. Az egyik puzzle megoldása nyomán találunk valami "nyomot" Maui kapcsán, de a sikeres feladatokért bónuszok is járhatnak: minden tizedik puzzle megoldása után jár egy token (de találhatunk véletlenül is, vagy kaphatjuk ajándékba is egy adott pályán, ha azt időre teljesítjük), amelyet felhasználva egy adott puzzle-nál, az automatikusan megoldódik. Ez mondjuk nem rossz ötlet, lévén mindenkinek más stílus fog jobban menni (nekem például ez a Rotascope valahogy nem fekszik, viszont Focus Pointhoz nagy király vagyok). Szintén egyfajta bő-

nusz a néha ajándékba kapott hint, ennek a zseton-



Kedvenc Focus Point-játékom tárgya a hotelejesezés felé közelg

tómája az volt, hogy 50.000 csíkos hal úszkál egy köbméter vízben. Meg két piros. A Pandora's Box puzzle-jai lényeg-

üket tekintve nem nehezebbek, mint mondjuk a Tetris – az egy más kérdés, hogy miket hoztak ki belőle. A Tetris-példánál maradv: idővel olyan érzés, mintha kizárólag H alakú cuccok esnének lefelé, néha egy-egy nyolccsal. Mondjuk egy ilyen játékhoz nem kell Voodoo3 és P600, azonkívül multiplayer aspektusai is meglehetősen csekélyek (bár én el tudnék képzelni egy olyan variációt, hogy amíg valaki a helyére tesz egy puzzle-darabot, addig én kiveszek kettőt...) – viszont remek és hosszas móka, mert a CD-n levő 350 feladat csak lényegében hasonló, gyakorlatban teljesen más, ráadásul a rakásnyit aláfestő zene is remek. Szerintem nagyon korrekt kis játék, amellyel bárki kellemesen eltöltheti az unalmas számítástechnika órákat vagy a munkaidőjét, ha már ráunt az Akna-kerosőre vagy a paszliasztra.

CoVoy

### Pandora's Box

FEJLESZTŐ: Microsoft  
KÁDO: Microsoft  
WEBSITE: [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)  
MÉG EGYÉBES: megjelent

#### Ketjere

Minimum: P100, 16MB RAM  
Ajánlott: P133, 32MB RAM  
3D-gyorsító: -  
Multiplayer: -

#### Summa summarum

Ocsiny hárászó puzzle programká

# Végítélet

# 86%



**F**ura dolog történt velem a mi-nap. Még mielőtt sikerült volna leadnom a Microsoft nagyszerű kosárlabdajátékát az NBA Inside Drive 2000-t, máris az ölembe pottyant egy újabb Microsoft csoda, ezúttal egy foci személyében.

Ebben az esetben talán lehetne a csodát időzítőjelben is érteni, mert az Inside Drive-hoz képest nem nagyon rúghat labdába az Internatio-

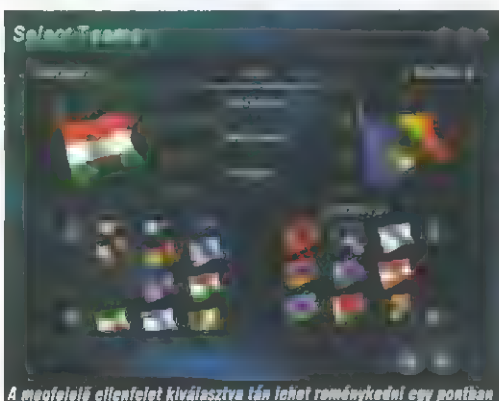
nal Football 2000. A világhódító óriáscég 2000-es játéksorozatának legújabb tagjával nincs különösebb baj, de az biztos, hogy az egyébként

lünk. Nincs túlszicsászva, nincs túlbonyolítva, egyszerű és áttekinthető. Itt rögtön beállíthatjuk milyen videokártyával rendelkezünk és elkezdhetjük megtanulni a játék irányítását is a Training opció alatt. Ez nem lesz túl bonyolult, mert az egész, úgy ahogy van pofon egyszerű – csakúgy, mint az NBA-nál a szerzők a játszhatóságot vetté fő szempontként, ami ugyebár nem egy negatív vonás. Miután kiszórakoztuk magunkat a gyakorló pályán és kitapasztaltuk a teendőt a fontosabb szituációkban, elkezdhetünk komolyan játszani. Kattintsunk a New Friendly gombra és már is a csapat, aka-

az elején átállítani a billentyűkiosztást az abban megszokott módra, mert az alapbeállítás eléggé idétlenül van elmentve és nem igazán esik kézre (persze végül is embere válogatja, de ebben szerintem a FIFA nyugodtan lehet etalon). Az egyszerű, baráti mérkőzés mellett természetesen vá-

meccseket. Nekem az tetszett a legjobban amikor Brazília ellen játszottam a magyarokkal, és a stadion háromnegyedében magyar zászlókat lobogtattak a nézők. Kifejezetten élvezetes meccs volt az aznapi, ha jól emlékszem 2:0-ra vertem meg a Ronald de Aoékat (ez egy olyan fickó a fociban, mint mondjuk az Adiads a sportmárkák között). A játékosok grafikai kidolgozása ki-mondottan jól sikerült: a mozgás finoman animált és általánosságban igen kellemes látványt nyújt. Külön említést érdemel az időjárás, amelynek szeszélyei nagyon fel tudják dobni a mérkőzés hangulatát.

Csak azt sajnálom, hogy a hópléhék nem maradnak meg és nem lesz havas a pálya. A grafikai élmény mellé – ha a zene nem is nyerte el különösebben a tet-



A megfelelő ellenfelet kiválasztva tán lehet reménykedni egy pontban

## FIFA-KONKURENCIA

remek akciójátékaikról ismert Rage Software nem díszítette úgy fel a játékot, mint holmi karácsonyfát. Az első kellemetlen tapasztalat szinte már szokásos lehet: sportjátékok állandó mumusával, licenccel igencsak gondban lehetnek, mert semmiféle csapat vagy játékos nem szerepel a nevén, sőt, tulajdonképpen még nevük sincs. A csapatokat kizárólag országnév szerint választhatjuk ki – úgy látszik, a nemzeti megnevezéseket mégsem lehet csak úgy kalap-kabát felvásárolni. Mindegy: senki se számítsen arra, hogy kedvenc csapatával fog küzdeni a Real Madrid ellen és azt se várja, hogy Ronaldoval fog szalagálni a fűvön. Viszont nem kell elkeseredni ettől a negatív visszhangoktól terhes bevezetőtől, mert ettől eltekintve nem is olyan rossz ez a játék.

### MAGYAROK A NÉZŐTÉREN

Miután végignéztük a szokásos rendezett kezdőfilmet, egy meglepően szépen megtervezett menübe kerü-

# INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

laja alatt kívánjuk megszenvedni a győzelmet. Ezután a paraméter képernyőre kerülünk, ahol a játékkal kapcsolatos fontosabb dolgokat állíthatjuk be. Van itt a játékidőtől kezdve, az időjárásról át a stadion kinézetéig minden. Ezután nincs más dolgunk, mint hátradőlni a széken, megmarkolni a sörösüvegünket és hosszas konferanszal kezdődik a játék. A riporterek bemutatják nekünk az egyébként álnéven szereplő "sztárjátékosokat", megtárgyalják az időjárás viszontagságot, kielemezik a gyepek kémiai összetételét és talán egyszer végre elkezdődik a játék is.

Nos az irányítás felettből ördögös, mert a nyilakon kívül körülbelül három gombra lesz még szükségünk. Ez pedig nem más, mint a rúgás, a passzolás és a gyors futás. A többi gomb esetünkben gyakorlatilag fölösleges, nem szolgál a FIFA-hoz hasonlóan egy hatodik ujjat is növesztetni a bal kezünkre. Egyébként ha már a FIFA-nál tartunk: célszerű már



Korner, szöglet van! Meg igen kellemesen festő stadionok is

hatjuk a bajnokság opciót is (itt a New Competition), amely ezúttal semmi mást nem takar, minthogy a gép sorban adja a legyőzendő ellenfeleket és ész nélkül haladunk előre a ranglétrán. Sajnos semmiféle összesítést nincs a csapatokról, főleg grafikonok nem, maximum a meccs utáni statisztika az, amely valamennyire tükrözi a teljesítményünket.

A stadion kidolgozása meglepően jó minőségű, sőt úgy is mondhatnám, hogy egy igazi tv közvetítés már fakónak és csúnyának is tűnik utána. A közönség kidolgozására különösen nagy hangsúlyt fektettek: minden ember egyedülálló objektum és országa zászlaját lobogtatva önfeledten végigtombolja a

szésemet – hasonlóan jó hanghatások is párosulnak. Ilyen grafikai megjelenítés mellett csoda, hogy már egy 133-as Pentiumon is elfut a játék. Helyesbítok: a készítő állítása szerint. Az én tapasztalatom egy kicsit más volt. Igaz, hogy nem a legkisebb felbontásban játszottam, de egy Pentium II-esen néha bizony meg-megakadt a program.

Ettől eltekintve azért egész jól el lehet játszani a kis drágával, fenntartva persze azt a sokak által osztott véleményt, hogy a FIFA mellett azért csak az utánpótlás-csapatba kerülhet be.

ET

### International Football 2000

FEJLESZTŐ: Rage Software

KADÓ: Microsoft

WEBSITE: www.microsoft.com/games

MEGJELENÉS: május 11.

#### Kezdőlap

Minimum: P133, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer: -

#### Képtényeség

Átványosság	Átványosság
640x480	640x480
320x240	320x240
320x240	320x240

#### Summa summarum

Nem rossz, de a FIFA mellett egyszerű vidéki unokaocsnek gondolná az ember

### Végítélet

82%



...és tessék! Az utolsó percben lött góllal túlszárnyaltuk a tervet! Előre fiúk! Egyszer még a legjobb 150 válogatott közé is bejuthattok!



Már a (h)űskortól kezdődően létezett egy cég, aki a számítógépes sportjátékok körében etalonnak számított és akinek a mai napig sikerült megőriznie egyeduralmát a piac felett. Ez pedig nem más, mint az Electronic Arts. Lehetséges konkurenseik hosszú sorához csatlakozik a Microsoft is. (Csendben jegezzük meg, hogy remélhetőleg a játékipiacon nem fogják megszerezni az egyeduralmat.) Mostanában sorra jelennek meg az újabbnál újabb Microsoft játékok, melyek általában minden kategóriában igen kellemes színvonalat képviselnek, sőt, néhol már rá is másznak a piacvezetők nyakára. Legjobb példa erre a most megjelent NBA Inside Drive 2000. A játékot a High Voltage fejlesztette, a Microsoft pedig megteremtette hozzá a megfelelő körülményeket. Nevezetesen megvásárolt pár licencet. Ez azt jelenti számunkra, hogy minden egyes csapat, sportoló és bajnokság a saját nevén szerepel, nem kell szegényeknek röhejes álnevek alatt küzdenünk. Nekem ez máris meghozta a kedvem, hogy belekóstoljak a dologba.

#### A VALÓDI MÉRKŐZÉSEK

A kissé csúnyácska kezdő animáció után egy szintén elég sivár menürendszer fogad. Az áttekinthetőségével nincs baj, de a sebességével már annál inkább: egy viszonylag gyors gépen is eléggé álmodozva nyílnak meg a menüpon-  
tok. A játék természetesen kínálja a már szokásos választási lehetőségeket: gyakorlás (a srácokkal leugorhatunk a térre és ott nyomhatjuk a dugókat), egyszerű mérkőzés, baráti találkozó és bajnokság. Ezeken kívül található még egy játékmód, az úgynevezett Tonight's Game. Ez annyit takar, hogy ha az aktuális napi dátum egybeesik a valódi NBA valamelyik fordulójával, akkor választhatóvá válik az opció és szépen lejátszhatjuk az aznapi, aktuális mérkőzést is. Így a számítógépünkön nyomon követhetjük, sőt át is írhatjuk az NBA idej történelmét. Miután kiszó-

rakoztuk magunkat az opciók között, megnéztük az összes NBA játékos fényképét, kigyönyörködtünk magunkat Dávid Kornél bájos mosolyában, neki is állhatunk az igazi akciónak. A stadionok kidolgozása teljes mértékben megfelelt az elvárásainknak: a fények és árnyékok megcsillannak a padlón, a közönség önkívületben tombol a Microsoft zászlóktól duzzadó nézőtérén (nyilván egytől-egyig

koznak és a legtöbb mai játék szinte már hanyagolja a szoftveres rendert. Nos, az Inside Drive-ban ez is megtalálható és ráadásul nem is akármilyen kivitelezésben. Csak a kíváncsiság kedvéért próbáltam ki ebben a módban a játékot és legnagyobb meglepetésemre tapasztaltam, hogy még 3D gyorsítás nélkül is különbség nézett ki, mint egyes konkurens játékok és még a sebessége is teljes mértékben elfogadható volt.

#### VALÓDI CSAPATOK, VALÓDI AKCIÓ, VALÓDI HANGULAT

Mint már említettem az elején, a csapatok a valódi fölállítás szerint szerepelnek és persze a valódi erőviszonyokat is képviselik.



Ez a hárompontos kísérlet innen kicsit talán túlzott önbizalomra vall

ben támasztott elvárások mellett nem sikkadt el teljesen a játszhatóság kérdése!

Ami nekem mondjuk a legkevésbé tetszett az a zene egyhangúsága és esetleg a videó betétek hiánya. A zene (bár ezt a két patternes, monoton, rap utánzatot talán pontosabb lenne zajnak nevezni) már rövid játék után is szabályszerűen az ember idegeire megy, ráadásul az intro alatt is ugyanazt szól. Borzalmas. (Persze ízlések és pofonok különbözőek...) Az viszont roppant örömteli, hogy ez volt az egyetlen apróság, amivel nem voltam teljes mértékben megelégedve az NBA Inside Drive 2000-ben. Az iskolapéldája annak, hogyan kell szép és egyben élvezetes sportjátékokat csinálni. Kíváncsi vagyok, hogy erre az igencsak komoly "hadüzenetre" hogyan reagál az EA Sports az NBA-sorozat hamarosan megjelenő következő részében. Remélhetőleg méltó ravansot vesz – azon ugyanis csak mi, játékosok fogunk nyerni.

ET

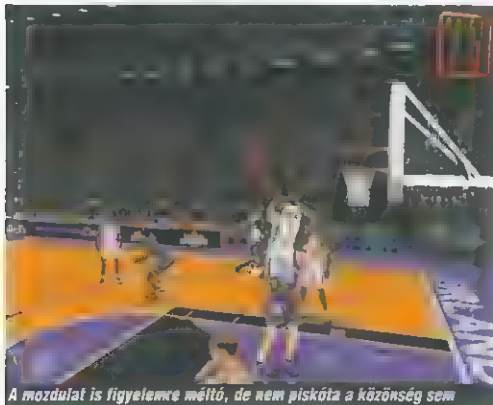
## BÍZZ A SZOMJADRA! NBA INSIDE DRIVE 2000

Windows-felhasználó), egyszerűen a látvány és a hangulat remek. A játékosok kidolgozása minden várományomat felülmúlt. Nemcsak az arcuk volt maximálisan felismerhető, hanem egész testük kifogástalanra sikerült, a mozgásukról már nem is beszélve: személy szerint

még egy kosárlabdás játékban sem láttam ilyen élethű mozgást, mint itt. Sehol nem egy textúra hiba, a passzolás és cselezés mindig jól láthatóan történt és egyes játékosok rakásnyi speciális mozdulattal szórakoztatják a publikumot. Nyilván már sokan észrevették közületek, hogy a készítő mostanában teljesen a 3D-kártyák teljesítményére hagyat-

A Sprite-gyár amatőr csapata puritán körülmények között készült

Emellett a játékosok tulajdonságai egyenként is eltérőek, a legnevesebb labdarúvölők pedig speciális mozdulatokkal is rendelkeznek. (Ezek előhozása személyenként változik, így csak azt tudom ajánlani, hogy mindenki próbálkozzon kedvére.) A mozgásra szolgáló nyilakon kívül egyébként egérrel is irányíthatjuk embereinket, de ezt senkinek sem ajánlom, mert hamar begörcsöl a keze. A szokásos passz illetve kosárlabdás mellett van egy külön blokkolásra és cselezésre szolgáló billentyű is. Az egyszerű irányítás mellett igazi élmény, ahogy a játékosunk a monitoron a helyzetnek megfelelően reagál a parancsainkra. Végre egy sportjáték, ahol a látvánnyal szem-



A mozdulat is figyelemre méltó, de nem piskóta a közönség sem

**NBA Inside Drive 2000**  
 FEJLESZTŐ: High Voltage Software  
 KÖZÖTT: Microsoft  
 WEBSITE: [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketycs**  
 Minimum: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott: P-III 266, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: Direct3D  
 Multiplayer: Modem

**MINI-ÉRTÉKELÉS**  
 Szavazatlanság  
 Zene: borta

**Summa summarum**  
 I love this game!

**VÉGI ÉRTÉKELÉS**  
**89%**



**A**rra a kérdésre, hogy a Darkstone-nal valami eredeti született-e vagy egy régi nagynevű játékot koppintottak le, rövest rá lehet vágni a választ – ugyanis egy izzig-vörög Diablo-klónról van szó, ami persze egyáltalán nem baj. Sőt! Egyéb közismert jellegzetességei mellett a Diablo 1997 eleji nagy sikere annak is köszönhető volt, hogy szívet-leléket támogatta az internetes játékok. A közel három év alatt az internetes mód kötelező része lett

egy Diablo teljesen 3D-s kontömben. A játék karakterlapja, helyszíneinek felépítése, játékstílusa mind-mind a Diablos idéket idézik. Ennek ellenére nem lerágott csontról van szó, hanem egy jó akció-szerepjátékról.

### A JÓ ÉS A ROSSZ SZÓKÁS SZERINT

A galiba már megint a két ellentétes erő jelenlétéből fakadt. Valamikor réges-régen megszületett

nálja, s minden jóra fordult. És most jön az a cseppel sem meglepő fordulat, melyből a játék táplálkozik: egy néhai szerzetes átáll a rossz oldalra, és mint tanult, profi nekromanta hozzákezd a birodalom módszeres lemeszarolásához. A mesékben ezek az alakok valahogy mindig porul járnak. Itt is.

### PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

Sőt, akár négyen is bele lehet vágni a játékba – de ehhez már hálójáték kell. A játék alapban az egy és kétjátékos módot támogatja. Két játékos esetén párunkat a gép nem tájékozomult AI-je vezérli. Olykor fénylően kellemesen levelezi a terhet a vállunkról, de előfordul az is, hogy egy támadás alatt párunk csak bambán áll, és végignézi, amíg szép csendben elfogy az életpontjaink. Alapvetően ezért kellemes a páros játék, ha

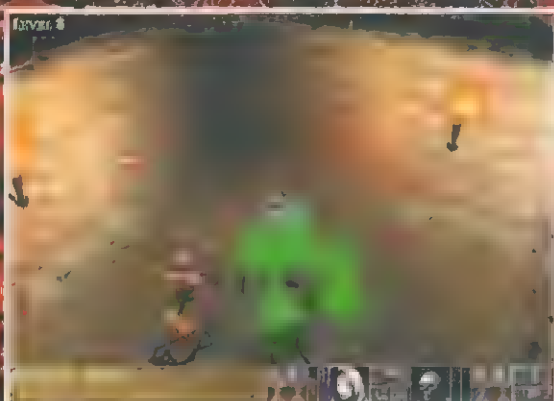
másért nem, hát a megnövekedett tárolóhely miatt (a lassabb szintfejlődés miatt már kevésbé). A játékba helyi hálón vagy interneten bárki becsatlakozhat, így négyen játszható a Darkstone. Választhatunk, hogy szövetségként vagy magányosan bolyongunk a többiek mellett. Utóbbi esetben megsebezhetjük társainkat, ergo ki is rabolhatjuk őket. Természetesen üzeneteket válthatunk egymással, azonban van itt egy kis kurlózum: a kódolt üzenet. Ha ilyen küldünk valakinek, az csak akkor tudja elolvasni, ha birtokában van az úgynevezett golid kódznak. A többiek csak egy értelmetlen karakterizációt kapnak, kivéve, ha valakinek van nyelvismerete. Ekkor a kódjótól függően a kódolt üzenet egy részét képes megfelfedezni – szerintem jópofa dolog. Sokan próbálkoztak már az "ez a játék sosem lesz unalmas, új pályákat tartalmaz majd" típusú álomjáték megalkotásával. Azt hiszem, az ilyen szlogenek inkább a marketinges srácok kreálmányai, és egy tapasztalt játékos sem gondolja komolyan, hogy ez igaz lehet. A Darkstone is hasonló célokat tűzött ki maga elé, egy életen át

akár szórakoztatni (nagyon túlzással), mivel a Game Over felirat után újra és újra játszhatjuk a történetet, természetesen más pályákon és erősebb ellentétek ellen. Egy játékban 7 küldetés van, mindegyik 3-4 pályán játszódik. Ezek kivétel nélkül dungeonok, melyeket a játék maga generál. Nem kell nagy bonyolultságú labirintusokra gondolni: a kezdők is könnyen eligazodnak benne, min-

csenek összetett kapcsolószerkezetek, állathatatlanságú szintek, lítkos ajtók és egyéb vidám szerepjáték-szívatások. Minden csak mértékkel, de kellemesen. A játék stílusa szintén Diablo-szerű, amolyan akciórpg, hisz sok múlik azon, milyen az egérkezelésünk. Általában jól kell elhelyezkedni a jobb gombon, és akkor semmi komoly baj nem érhet. Úgyhogy lehet nyomulni, sokszor, és lehetőleg minél tovább. Attól meg nem kell félni, hogy túl-erős vagy gyengén csapathoz kerülünk hálójáték esetén, mert szintek alapján kategóriáiba vannak a játékosok. Igaz csak három kategória van, s így is lehetnek különbségek – de hát azt le kell dolgozni.



Amíg ez a csinos lányka énekel, belenézek a karakterlapomba – vagy inkább a pénzzel teli kosarába?



Ezek az ifjúsok nyilván a tűzött foggyükürára visszavezethető depresszióból kifolyólag fogadnak minket ilyen barátságatlanul!



Amint a kijelző mutatja, halottak vagyunk. Ez a suhintás nem ezt bizonyítja

a játékoknak; és természetesen ebből a Darkstone-ból sem maradt ki. Az eltelt évek alatt szinte minden játékos gépére belopódzott a 3D-kártya, amit a Darkstone is kihasznál, ugyanis amit kapunk, az

gára voltak a Druidák, az ősi mágikus erő ismerői, és az Idögömb, melyet könnyen lehet szétlőni. Miután a harc véget ért, a druidák hét darabra törték az Idögömböt, nehogy valaki csúnya dolgokra hasz-

# DARKSTONE

## EVIL

## BÖLCSE

### JÓ DOLOG EZ A 3 DIMENZIO

Csak kár, hogy ebben a stílusban 2D-s felületen szokták rendszerint megoldani. A 3D már az úgynevezett izometrikus megjelenítést is kezdi felváltani, ennek a trendnek megfelelően a Darkstone is ilyesfajta hibrid 3D-s kontömben jelent meg. A nézőpont forgatható, nagyítható, állítható a rálátás szöge, amivel tényleg remek beállításokat lehet elérni – más kérdés, hogy ezek sokkal inkább látványosak, azon az áron, hogy kevésbé játszható a játék. Automata kamerakövetés mellett elég sokat káromkodik a játékos, mivel nem lehet gyorsan körbenézni (a kurzorgombokkal csak lassan lehet forgatni a nézetet), nem lehet oda



katintani, ahová szeretnénk, vagy a másik játékos elálhatja a kilátást. Szóval nekem nem jött be ez a módszer, és maradtam a felülnézelnél, ami meg nem nyújt sokkal jobb látványt, mint az évekkel ezelőtt csak felülnézből játszató RPG-k. Ilyenkor a karakterek kicsik, de a játékban kitűnően lehet tájékozódni, bár olykor megesik, hogy elkerülk figyelmünket a földön heverő apróbb tárgyak. A grafikára azonban nem panaszkodom. Csak egy picit. Kicsit elnagyoltak

a poligonok, melyekből a karakterek épülnek fel, és ezért olykor "szétesnek". A falak kör-

rektek, ám kicsit egyhangúak, de a remek fényviszonyok kárpótolják a változatosság hiányát. A fáklyák fénye izgalmasan imbolyog a falakon, a varázslatok hirtelen világít-



Nem jutunk kettőről a háromra, ha nem tudjuk, hogy hány D-t válasszunk



A 3D kamera másik sajátossága, hogy szerinte három nap süt erre felé

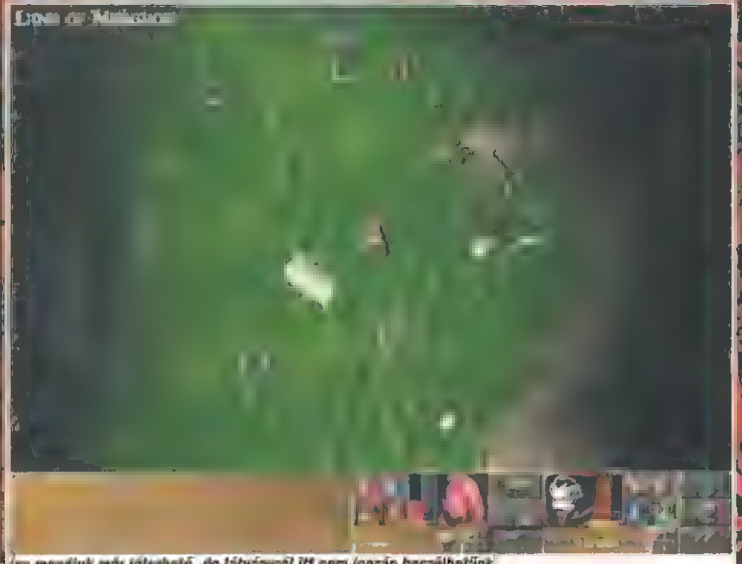
felejtető zené szól, ráadásul mindig ugyanaz, úgyhogy érdeme sebb a csöndet vagy valami más választani háttérzenének.

### EGY VÁROS, SOK DINGES

Még ebben is a Diablonál a játék: van egy város, ahol tanulhatunk, vásárolhatunk, stb. és a pusztá, ahonnan a dungeonok

nyílnak. A karaktergenerálás után – ahol harcás, varázsló, pap és tolvaj kasztek közül válasszhatunk rögvést a városba érkezünk, itt találhatók a fegyvermes-

ter, akinél adhatunk-vehetünk, kijavíthatunk és feljavíthatunk fegyvereket, páncélokot. Irma néni az átkot úzi el münk és tárgyainkról, valamint gyógyít is. Károly bácsinál ehetünk, ihatunk, pihenhetünk – elvégre ő a fogadó. A városkának van bankárja, valamint egy tanító-mestere, akitől másodlagos képességeket tanulhatunk. Ez kasztonként különbözik, a pap elsajátíthatja a gyógyítás tudományát, a tolvaj lopni tanulhat meg, a varázsló varázstárgy-felismerést, hallgathat, stb. Ha valamit elsajátítottunk, először használni is kell egy kalandban, csak utána tanul-



Igy mondjuk már játszható, de látványról itt nem igazán beszélhetünk

hatjuk meg a következő szintet. Van varázstárgy árus is, valamint egy gyakorlópálya, ahol kézitusa-ban, íjászatban vagy tűzlabda-ergetésben szerezhetünk tapasztalatokat (utóbbi nagyon szórakoztató). A város lakói bíznak meg különféle feladatokkal, melyek teljesítésük közben leggyakrabban megütközünk kalandjaink fő-mozgatórugójába: valamelyik kristályba, melyekből az idő-mé-ismét felépülhet. Ha megvan mind a hét darab, jöhet a leszámolás a gonosz Draakkal, és – amint már írtam – kezdődhet újra a játék.

Aki szerette a Diablot, és 1997 óta nem változott sokat az igénye, annak remek napjai lesznek – legalábbis addig, míg meg nem jele-

nyelődik, hogy a Diablonál ennyifélek, egyre jobb varázscuccokat találunk – néhanapján azért talán szükség lenne egy-egy igazi szerepjátékos feladatra, kihívásra is. Persze ha többen játszunk, akkor hamar elfeledni ezt a hiányosságot, ugyanis ismerőseink hírigelése még mindig a legnépszerűbb sport a világon.

Gáspár

## K KÖVE

jak be az egész folyosót. Jópofa dolog a véres lábnym, melyet egy izmosabb csata után hagy maga mögött a játékos – ez főleg többjátékos módban izgalmas, amikor a lábnyomok vezetnek legyengült (vetély)társunk nyomára. A játék elején kicsit zavart, de aztán hozzászoktam (főleg, hogy felülről nézem a játéket), hogy a grafikus motor nem "látja" a bizonyos távolságon túl lévő dolgokat, és ezek fekete ködbe burkolóznak. Ez főleg akkor zavaró, ha valaki oldalnézetből játszik, és nem lát el fényes nappal a tíz lépésre lévő ház-ig. Szokás még megemlíteni a hangokat – én meg voltam elégedve velük, de elájulni nem ájultam el tőlük. Valahol azt olvastam, hogy a játékmeneten, felépítésen túl még a hangok egy része is ismerősen csengett a Diablon edző-djött füleknek... A kalandok alatt



Igy már látványos, de nehézkes

### Dark Stone

FEJLESZTO: ESI  
KADO: Electronic Arts  
WEBSITE: www.darkstone.com  
MAGYAR NYELV: megdönt

### Ketgere

Minimum: P233MMX, 32MB RAM  
Ajánlott: P-III 350, 64MB RAM  
3D-gyorsító: 3D3  
Multiplayer: IPX, TCP/IP

### Kultúra: Diablon

Diablon, a világ legnépszerűbb szerepjátéka, amely a legújabb generáció játékosait is megfogja. A játék a legújabb generáció játékosait is megfogja.

### Summa summarum

Egy iparilag sokszorosított Diablon-klon, elvetelt 3D-kísérlettel és egyéniség hián

### végítélet

82%



A múltkoriban valamely szimulátor kapcsán csendben elmélkedtem magamban, hogy tulajdonképpen nincs is olyan magára valamit is adó játékkészítő, aki ne érezné kényelmetlenül magát, ha még nem adott ki legalább egy II. világháborús repülőgépet szimulátort. Párán mondjuk igazán otthonosan érezhetik magukat ebben a kategóriában (Jane's Microprose, stb.) de néha olyan kacsók is előrukkolnak egy-egy művel, akinek ez a stílus lényegre van a megszokott profiljától. A Psychosis ugyebár főleg kellemes akciójátékokra, szórakoztat bennünket (különösen mostanában, hogy a Sony tulajdonában lévő cég a PlayStationt lefektette, elsődleges fejlesztési platformnak) így tehát kicsit megéppő húzás voltuk a Nations: Fighter Command. A játékról megjelenése előtt már örömdíjakat zengtek különböző előzetesek az újságokban

meglehetősen kíváncsisággal csúsztatam be a CD-t a masinába. (Először még annyit, hogy az ismertető nem feltétlenül a végleges verzióról szól, hanem egy Psychosis által tesztelt verzióról – ha alább olyan dolgokat említenék hibaként, ami esetleg a boltokban kapható véglegesben nem szerepel, akkor előre is elnézést kérek.)

## A GÉPEK

A játék helyszíne a II. világháború nyugati frontjának légtére 1940-45 között, ennek megfelelően a szereplők az angolszászok és a németek. Akárcsak az amerikaiak, az angolok is 5 vadász és 5 bombázó géptípussal szerepelnek, a németeknél hat vadász és 5

a Jane's fiókára bízák. (Beismerem, hogy ezek nem különösebben lényeges hibák, de mikor manapság a szimulátorok és a stratégiai játékok fejlesztésének szinte elmaradhatatlan kísérője a történelmi kutatás, tán kicsit szemet szúr a dolog.)

A gépek kapcsán szintén szórt néhány óda arról, hogy milyen csodálatosan élethűen lettek az egyes típusok modellezve: minden gépnél korlátozott festés (ez tényleg igaz), eredeti műszerfal (valahol ez is igaz, de erről még azért lesz szó) és eredeti repülési modell. Jóllehet persze egyrészt a választott nehézségi fokozat függvénye, másrészt ezt nem tudom kompetens személyként méltatni, lévén nem repültem egyikkel sem (bár van egy olyan sanda gyönyör, hogy a forrásként megjelölt egykori RAF-századparancsnoknak sem volt szerencséje meglátni a Me-163-hoz, de FW-190-eshez

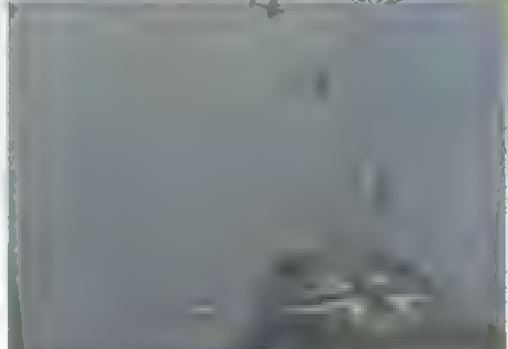
űről kötele haladni, azaz kezdjük a wabinnal. Az mondjuk tényleg korlátozott, hogy a kedves játékos nyitván klausztrófiába fogja győződni a perspektíva miatt. Mint már lentebb említve volt, a műszerfal típusonként változik (valami "olyasmi", mint az eredeti), és bár meglehetősen szívrákvitűl, a céljának megfelelően mutatja a szükséges dolgokat (nem mintha a csata nevében túl sok időnk lenne a kijelzőket méregetni). Az igazi gond a nagyon érzékeny 2D-képernyő, annak ellenére, hogy természetesen itt is lehet a numerikus billentyűzetrel valamelyik oldalra pillantani, és az egérrel természetesen irányba lehet nézni a "virtuális kabinban". Az ilyen nézelődésnél az első dolog megérni, hogy van-e felségje: a számon és lehet-e látni a szárnyba épített fegyverek lörkölését – jelentem van és lehet.

# AMIKOR AZ ÉG ZENGETT

és az Interneten, amelyben – legyen szó realizmusról, a repülőgépek modellezéséről, a felszín és a gépek megvalósításáról – a legserényebb jelző is a "létezeléslátni" és az "elképesztő" volt. Mondjuk az előzeteseket már nemcsak az öreg, hanem a fiatal rókkák is fenntartásokkal kezelik, lévén a gyártó vagy a fejlesztő nőről márcsón alapulnak, esetleg néhány képen, amely ugyebár szükségképpen állókép, azaz egyetlen frame-et mutat. Mindenesetre azért

hét bombázóval képviselik magukat. Berepíténi szokás szerint csak a vadászgépeket tudjuk, amelyek között természetesen megtaláljuk a többi szimulátorból már ismerős színtarokat (P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt, az amerikaiaknál, Supermarine Spitfire és a Hawker Hurricane az angoloknál, Messerschmitt Bf-109 és Focke-Wulf FW-190 a németeknél), de minden nemzetnél van azért csemege is. Az amerikaiaknál például repülhetünk a kétfélszű

P-38 Lightning, illetve a kevésbé ismert P-40 Kittyhawkkal (nem is emlékszem, hogy az utóbbi szerepelt-e már más játékokban), az angoloknál beleülhetünk a főleg vadászbombázóként használt Hawker Typhoonokba, vagy akár a kétfélszű De Havilland Mosquitoban, míg a németeknél a sugárhajtóműves Messerschmitt Me-262, és – főleg – a rakétahajtóműves Messerschmitt Me-163 Komet jelenti a habot a tortán. Mellesleg igen korrekt hűzés az élethűség tekintetében, hogy az aktuális dátum függvényében bizonyos típusnak a különböző változatait repüljük, avagy csépeljük. Mustangból B és D, Spitfire-ből Mk. I és XIV, Bf-109-ből E és G, FW-190-ből A és D verziók származnak. Ugyancsak korhűen és a bevetés típusának megfelelően idővel bővül a fegyverzet is: a szárnyak alatt feltűnnek a nem irányított rakéták – a főbb célpontok és a nehézbombázók igen csekély öröme.



Tyúkanyó jól vigyázott a madárkákra, és ők hátából lobombázták mindent

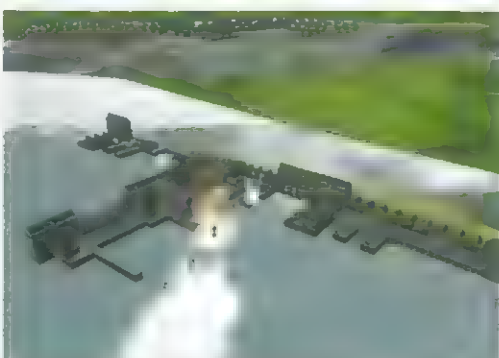
## A LÁTVÁNY

Egy repülőgépszimulátornál ugyebár manapság elsődleges kritika: szempont, hogy mit nyújt grafikában. (A játék 640\*480-tól 1152\*864-ig támogat négyféle felbontást. Mivel egy jó közepes konfiguráció – Celeron 300A/16MB Voodoo Banshee/128MB RAM – teszteltim, alábbi megfigyeléseim 800\*600-ra értendők, de ott full grafikával beállítással.) Hogy valami rendszeri ügyek csapongó gondolataimba megpróbálom be-

Mi újság odakint? Innen bentlül nem fest rosszult a dolog a nap-szakról és az időjárásról, huggóan gyönyörködhetünk a csillogó égben a remekül eltalált Holddal egyetemben (kapunk lens flare-eket is szépen), szemlélhetjük az alacsonyan vonuló vagy távol gomolyfelhőket vagy éppen nem látunk egy kukkot sem, mert a fruty, de közepén repülünk.



Egy Komet találkozása a "3D felhő" nevű környezeti jelenséggel



Ugy látom, Doverben nem LEGI kikötő üzemel, mert fennakadtam valamin. Dover fehér sziklái viszont még ennél is jobban lehagoltak



Most vége van a vizigóknak! (vagy hunoknak? Mindegy, a vége a lényeg...)

A célpontként szereplő bombázókra egyébként ugyanaz vonatkozik, mint a vadászokra: egy-egy oldalon megtaláljuk közzétűnik az összes ismert típus (Stuka, Ju-88, He-111, Do-17, B-17, B-24, Lancaster), meg akad egy-két sosem látott ritkaság is (a németeknél például van egy Blohm+Voss repülőcsónak). A technikai adatok szerelmesei nyilván boidogban merülnek el az adatbázisban, ahol megtalálhatják az összes típus műszaki paramétereit (leszáll, fegyverzet és hasonlók). Ha már ilyen csinálat, akkor mondjuk talán elfér volna egy rövid történeti összefoglaló és néhány archív fotó is, de persze ne legyünk maximalisták. Nagyobb baj, hogy ha már műszaki leírásról van szó, mellékeltek háromméretű ábrázolást is (illetve itt négyet). Talán jobb lett volna erre a célra nem az engine-t segítségül hírní a vadászgépek még nagyobb, de ahogy néha a többi kinéz...? Jajaj! Szegény Stuka ilyen szárnyakkal talán repül sem tudott volna. Az FW-200-as Concorde négymotoros lett (mondjuk az is volt, viszont KÉT motorburkolatba épített (kétmotoros) – és hogy mit kereshet egy "maximálisan korhű" játékban a kizárólag Japán feletti bevetélt B-29-es, azí fedje jó-tékony homály. Talán jobb lett volna, ha az ilyen típusú enklópédiákat továbbra is





A nemzetközi helyzet fokozódik, amint kivonulunk, azaz átváltunk külső nézetre. A lemezen levő readme a billentyűzetkiosztásnál három kameráról beszél: egy szabadon zoomolható és forgatható free kameráról, egy rögzített követő kameráról és egy Fly-by kameráról, ami az előző kettő keveréke (egy fix nézőpontból mutatja először a közeledő, majd távolodó gépet). En ebből most csak az utóbbit tudtam használni (lehet, hogy a véglegesben a másik kettő is üzemel majd), bár lehet, hogy így jártam jól. A szerzők igénytérpául teljesen 3D felhőket. Ezek tényleg azok (bele is rehet repülni), és nemcsak a távoli, hanem a közeli pamacsok is kimondottan jól néznek ki – már legalábbis addig, amíg egy Spitfire-wing feltűnése valami egyéb számolnivalót nem ad, mert akkor néha akkora pixeleket látunk, mint annak idején a Doomban

anyira, kivéve azt az esetet, amikor egy városban thajtunk landolni: az épületek ezekben ugyanis tényleg valód: 3D objektumok és az egész hatás messze jobb, mint bármelyik konkurenciában! (Lesz valahol egy kép, amint egy Messerschmitttel "kukotok" Doverben.) A felszín kapcsán még mindenképpen megjegyzendő egy apróság (nem is olyan kicsi): el nem tudom képzelni, hogy milyen trükkök csinálták, de még külső kamerával is szinte tökéletesen lehet érezni, hogy milyen magasságban van a gép – ami mondjuk nem mondható el a vetélytársak eglyöbbről. Persze a külvilágban sem lenéig lejfel minden. Ha az előbb már szóba került Dover, maradjunk is ott és az ő fehér szikláinál ahhoz képest, hogy milyen jól festenek a szántóföldek és az erdők, valami elképesztően csmány tengerpartot süken. It generálni! Maga a tenger sem különösebben nagy varázslat, de ha azt vesszük, hogy folyamatosan csak tárgy szelőd fodrozza, akkor elfogadható – de amikor találkozik a parttal, ott bizony komoly illúziórömbölésbe kezd.

Most pedig megnézeljük magunkat! Mármint a gépet. Az általam egyedül használt fly-by kamera egyrészt nagyon gyors, másrészt pedig nem lehet vele igazán ráközelíteni a masinára – abból áddóán egészen kíváló látványt nyújt. (A játék ugyan így

Evezzünk vissza kellemes vizekre a látvány terén. Szabálytalannul végrehajtott, szállásoknál (azaz a földbe csapódva) lényegs közjálék veszi kezdetét, ami kétségkívül a legobb a vetélytársaknál átotlakhoz képest. Azt ugyan a kamera sebessége miatt nem látni, hogy a gépek ugyanolyan látványosan sérülnek-e, mint mondjuk a WWII Fightersben, de mindenesetre igen szórakoztató kép, amint a megszorított célpont a levegőben tűzgömbbő válik, és darabja szanaszét repkednek. Ezek meles egy pont olyan egészségtelen hatással vannak a gépünkre, mintha mondjuk ezerrel nekigangolunk egy még egyben lévőnek

A legjobb az egészben az, hogy bármelyik küldetést teljes egészben videóra lehet rögzíteni, amit aztán később visszanezélhetünk – igaz ugyan, hogy a lejátszó egy kicsit bolond (ha nem adunk meg nevet, mindig az a őző rekordra ment rá továbbá végig kell nézni az egészet és nem lehet rögtön az akcióra ugratni), mindenesetre igazán remek átvány fly-by kamerával visszanezél mondjuk egy negyedórás kü detést egy bombázóköllelélet kísérő és támadó vadászok tergeteges ég harcával

## IDENTIFYING

Moslanában már nemhogy a padlás, de a prince is teli van II világháborús szmulátorral – ami mondjuk abszolút nem baj, mert így a stílus komáló játékos kedvére szamezgethet közülük. A baj az, hogy hasonlóan a többihez, ez a játék is bőven rendelkezik kíváló tulajdonságokkal, és rdegesítő hibákkal. Ha a Nations: Fighter Command nem is nevezhető Localtéknak, a bevezetőben emelt örömdóák azért larta mazlak némi túzási Ma-

## JÁTEKTÍPUSOK

Kedésnek nyilván a gyakorlás ajánlott, amelyben a kiválasztott típusra gyakorolhatjuk a fel- és a leszállást, a céllovészélet és nem utolsó sorban a menekülést. Az Instant Action ebben a kategóriában azt jelenti, hogy a program váaszt nekünk egy tetszőleges gépet és uccu neki! – máris egy vérmes égináború



Tök jó üzenet. Én is azon vagyok, csak egy kicsit forgalmas az ég

A felszínnel kapcsolatban is vegyes érzelmek dúlnak keblemben. Azt mondjuk már megszokta az ember, hogy a grafika eme része csak dekorációként szolgál: jó magaslól még kinéz valahogy a dolog, lejjebb ereszkedve pedig a szétfolyó textúrák miatt a "siralmaság" csökken a látvány. Itt egy kicsit másról van szó: Magaslól kimondottan jól fest a tájkép, sőt, még lejjebb ereszkedve is egész jó. A felszín felett két méterrel már nem

lászni kapcsolunk a külső kamerára. Álló gépnél ugyanis elég közel leszi a nézőpont, hogy lemondóan elatarkjuk a szemünket. Szegény Lightn így bánalosan zötykölődik a halszögletű keréken, és amíg fel nem gyorsul (ergo távolabb nem megy a nézőpont), igencsak félünk, hogy a nagy rázkódásban le ne essen róla egy-két textúra. Hogy a kufutóálya környékén mit látni, arról nem is kell beszélnünk, mert semmit.



Hajnali csendélet teliholddal, csillagokkal, Me-109-cel és textúrahibával

kellős közepén találjuk magunkat, ahol nem kell tökölni: különböző eligazításokkal feladatokkal és egyebekkel, csak lón. Itt egy kicsit másként fest a dolog, ugyanis mi választhatjuk ki, hogy melyik gép fedélzetén thajtunk az össznépi hrig helyszíneire vonulni, továbbá a tíz különböző beveléstípus közül (a bombázókísérő/ellógástól kezdve a földi és vízi célpontok elleni támadásig van minden, mi szem-szájnak ingere) melyiket thajtunk repülni. Mivel ez a menüpont így működik, feleslegessé is tette a külön scenano-menüt. Campa.gnből 15-15 különböző csöppenhetünk bele nemzetenként, és ez tényleg a játék csúcspontja. A küldetéseket archivál felvételek festik alá (pedig már épp bosszankodni akartam, hogy miért nincs inetrax semmilyen videó), és nemcsak remekul vannak szervezve, hanem tényleg történelmi fogika alapján is. Egy német campa gn például azzal kezdődik, hogy két Stafelny Me-109E Ju-88-asokat kísér '40 JClusában a La Manche csalomán köz ekező angol hajókötőfelé bombázására. A következő kü detésben az angliai csata előjátékaként a RAF vadászok híjuk felőlő küzdelemben, azzal a módszerrel, hogy egy bombázókölle é színeli támadást indít Dover ellen, majd amikor megjelentek a méltatlankodó Spitfire-ek, szépen visszalordu, átadva a terepet a felhőben rejtőzködő Messereknak. Később Stukákat fogunk dajkálni, és ez így megy tovább egészen a 'Sas Napig'. Egyszóval a campaignek remekul vannak szervezve. A különböző típusú küldetések egyébként adott sorban következnek egymás után, és a következőt mindig akkor kapjuk, ha az előzőt sikeresen végrehajtottuk (az elsődleges cél teljesült). Szokás szerint a jó szereplésért kritizálás is jár, az egyéni statisztikában nemcsak a lelövéséket, hanem a találhat arányt is jegyzi a gép, továbbá az egységünkre is van saját statisztikája.

Minden küldetést többféle nehézségi fokozatban és realisztikus környezeti beállítással játszhatunk, amelyek a szokásos nehezítéseket (vörösítés, átesési sebesség, manőverezés, saltibb) kapcsolgadják ki és be. Minimumon ez egy szimpla shoot'em-uppá fokozza le a játékot, de van aki nem szeret külfőle repülési problémákkal foglalkozni. Easy fokozatban és Relax realizmusnál például úgy néz ki egy felszállás, hogy folyamatosan nyomjuk a gáz. Nem kell ide csúrlap meg mílene, és azt is csak csendben jegyzi meg a masina, hogy azért kvengedhetünk volna a léteket – a gép gyakorlatilag magától felszáll! A könnyebb realizmus egyébként kellemesen hat a hajrálatoknál nekem például nagyon tetszett, hogy egy-egy dcső bevetés a levegőben is véget ért és nem kellett a leszállás igen kellemetlen műveletébe: veszdődnöm

radjukk annyiban, hogy egy nagyon kellemes kis játék a maga nemében, de semmi extra. Azon kívül, hogy hosszabban is el lehet vés szórakozni, különösebben nem emelked ki a jelenlegi mezőnyből, tendi nem biztos, hogy enró a játékról fogunk egyszer unokáinknak mesélgetni. Ha egy szép napon egy ilyen szmulátor egyesítené magában a European Air War (játszhatóságát és kamerakezelését a Microsoft Combat Flight Simulator műszerfajart, a Jane's WW I Fighters repülőgépeknek kidolgozását és multiméd a enciklopédáát) mondjuk a Nations remek campaign-rendszerével, felvehető lImjével és a környezet néha egész kellemes látványával, akkor talán zengelnénk örömdóákat. Az a nap azonban még várat magára, szóval továbbra is szabad a vásár.

CoVboy



**Nations Fighter Command**

Full Szto: Pygnosis  
KAO: Pygnosis  
Website: www.nationsgame.com  
McGill: NES (awmbr)

**Kelljere**

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM  
3D-gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: LAN, internet (1616)

**Kulcs**

Summa kódszámok

Mindent egybevetve van olyan jó, mint jobb vetélytársai – de nem jobb náluk

**végítélet**

**85%**



## CSITTI!

### AGE OF EMPIRES 2

A családokat az Enterrel leívható chat-ablakba tudjuk begépelni (space-ekre figyelni):

ROBIN ROOBY: +1000

ARANY

ROCK ONE: +1000 #8

LUMBERJACK: +1000

JA

AEGIS: folyamatos

termelés/építés.

Minden csapat és

épület azonnal meg-

jelenik, ha van hoz-

zá elegendő nyers-

anyag

NO FOG: nincs Fog-

of-War, azaz a felle-

dezett részen látjuk

az ellenségeket az

ellenségeket is

MARCO: reveal map,

azaz teljes térkép

felfedezve

POLO: az előbbi kettő

együtt

TOHPACO: a valami-

lyik gépi ellenfél ki-

nyírása, ahol x az

ellenfél sorszáma 1-

7 között

BLACK DEATH: pes-

tis. Kitorpedőz a

játékba az összes

ellenfelet. Bár így

nem valami izgal-

mas a folytatás...

LA WOMEN: küldetés

azonnali megnyeré-

se

RESIGN: feladni a já-

tséket

HOW DO YOU TURN

THIS ON: Hát ez leg-

alább olyan komoly,

mint az első rész

pár családja. Minden

egyhasználata

után a Town Cen-

terből kigördül egy

Cobra. Ez egy két

sportkocsi, ami

ismétel kördíjat

és fedélzeti géppus-

kával írja az ellent.

## X-BEYOND FRONTIER

Némi segítség kezdéshez. A nyílaskor meglevő 100 credit kizárólag arra futja, hogy néhány nappalatt vegyünk belőle. Szexwelben két Solar Power Plant van, az egyikben 12 credit az ára, a másikban nagyobb a készlet, ott 6 körül van. Nyilván az időhöz érdekes vásárolni, amit valamelyik gyárból, vagy a szektor oltyugát oldalában lévő bányaiban értékesíthetünk 15-20 credit körül. Fussunk egy párt ilyen kört, amikor pedig már több család tudunk venni a pénzüknél, mint amennyi a kezdetben 30-as rakodókörbe fér, dokkoljunk be a Trading Postra és vegyünk egy rakodótól. Így ilyen körökből 12 credit a nyílaskor, a befogadóképességet, de sajnos az újabbak egyre drágábbak lesznek. Az első 100 credit, bővítés 35-40 40-re 225, sőt. Én idővel 100-ig bővítettem (úgy a 96 43-típusú árát is egyszeren lehet szorítani a hasznát), a következő bővítés már 725 credit lenne. A cella továbbra is jó, bár pit bolt, idővel átmenetünk a Nostrop Oilra, ami drágább, de nagyobb rajta a haszon: a keleti részen egymáshoz közel, majdnem szemben lesznek egymással egy ilyen bánya és egy Missile Factory, ahol erre van kereslet. 30-40 credit/tb nyereség is lehet a rakományon. (A Nostrop-bánya mellett van egy Teladumum-bánya is – ha itt hagy a készlet, akkor 90 körül van az ára, és bolt lehet a kereskedelmi átlomásra beszállítani, ahol fix 120-ért átvesszük). A nyereségből folyamatosan bővítjük a raketer, hogy egyre nagyobb szállítmányt viesszünk. Közben nem árt beszerezni a kereskedelmi átlomáson néhány alapvető felszerelést. Mindenképpen vegyünk "navigációs kiegészítést", ami egy 2D térkép a teljes szektorról. Nemcsak az ugrókapu pontos elhelyezkedését látjuk rajta, de az egyszer már azonosított űrlátomások típus szerinti betűjel is mutatja, továbbá vízszintes vonalak jelzik a szektorban jelez hajókat is (a nagyobbakat légialakok). Másik fontos kiegészítő a Singularity Time Accelerator. A szektorok ugyanis kicsit nagyok, és a közlekedés még túlvalóval is elég időigényes. Az STA létesítménye is legyőzhető az időt, és automatikusan rákapcsol, ha valaminek nekidörögnek. (Mellesleg kumarat a programban lévő bi lenyitáshoz: csatáskor hogy a J kapcsolja be.)

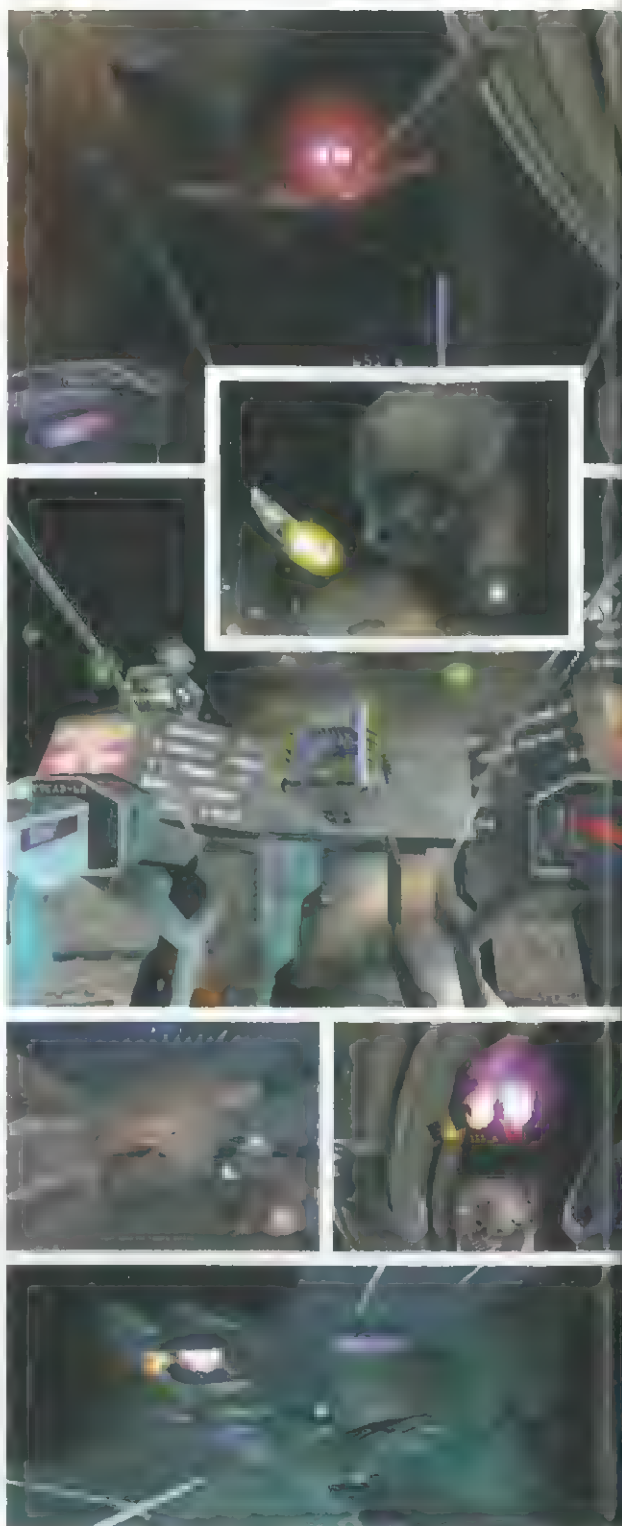
2-3 órás külső után már több ezer creditünknek kell lennie. Mire megadjuk, hogy a szektor közepén lévő legyőzhetőnek vegyünk meg egy 1MW-os pajzst és két Beta IRE sugárvetőt (gazdagabbak vehetnek a biztonság kedvéért pár rakétát is. A kocsinál 218 az árnyék. Közvetlenül igen jó lehet). Amikor összelumpoltunk vagy 12-13.000 creditet, keressük meg az Albatros szállóhajót, és szőlünk rádió, hogy el akarunk szállítani valamit, kövessünk bennünket. Irány a Shipyard, ahol vásároljunk egy Solar Power Plant. (Mellesleg a másik kettőtől látol a későbbiekre gondolva valamelyik nagyobb asztroteridasszort közelében, mondjuk dél felé) nézzünk ki neki egy helyet, majd hívjuk az Albatrost, hogy legyen le a cuccunkat. Unalmas pillanat: szorgos robotok egy csúni is vesd körében felhúzzák első szépséges űrlátomásunkat, amely hamarosan megkezd a működését. Minden átlomásra jellemző, hogy a termelés lassan "felül" folyamatos gyártásról idővel egyre kevesebb nyersanyag felhasználásával egyre több terméket fogunk egyre gyorsabban előállítani. Némi szépséghiba, hogy alpha típusú erőművünk nem a semmiből gyártja a cseleket: kristályra van szüksége, a magval vill 24 darabot gyorsan lebontja. Szexwelben ez nem hozzáférhető, legközelebbi beszerzési helye a nyugatra lévő Profit Share kereskedelmi átlomásra. Hozzunk onnan néhány rakományt, az erőműben pedig állítsuk az eladási árat 6 credit körüli, mert így hamarosan érdeklődő szállóhajók bukkannak fel. Töltsük fel folyamatosan a kristálykészletet olyan 2-300 egységre (felülszint termelésénél egyből már akár 700 cella is készíthető), ami nyilván több kanyar lesz, de ilyenkor az űrba eső helyeken is folytassuk a kereskedést. Javaslom: menj egy rakományt célul elthonról elvesszünk a Nostrop-bányába, onnan egy rakományt ojay a nyugati kapu közvetlen közelében lévő rakétagyárból – az így keletkező haszon rendszerint már lefedez egy fél rakományt kristály beszerzési árát. (Esetleg az is megoldás, ha az erőművet már eleve a szomszéd szektorban húzzuk fel, vagyis a kristály beszerzési helyének a közelében, de az ugrókapu így plusz 500 credit és borzasztó lassú, amíg az Albatros átlomáz.)

Idővel összeharcolunk egy olyan 100e credit körüli összeggel, amelyet a felszerelések boltjában célszerű kölcsönösen befektetni az alábbi cuccokba. Mineral Scanner (egy asztroteridról megkérdezzük, hogy mit lehet róla bányászni és mekkora hozammal 21 fe credit), "Úrúvcső" (rá lehet vetni a szektor távolabb részére), kereskedelmi kiegészítő (az átlomások mögöttben látjuk az aktuális árakat, nem kell ehhez beidokolni) és egyútt van úgy 50-60e körüli összeg, hívjuk az Albatrost, mert ideje

vennünk egy bányát a Shipyardon (ha itt akarunk felhúzni, akkor Ore vagy Sulcon, 14.4e credit). Nezzünk ki egy, a bányaának megfelelő csinosabb asztroterid, legalább 20-as hozammal (az se baj, ha 5 km-en belül több hasonló is van), majd szőlünk az Albatrosnak, hogy tegye le a pakdot. Hozzunk az átlomásra egy pár rakományt célul (Ore-nál például kezdetben 8 cella kell egyetlen előállításához), közben rendezünk egy Vulture szállóhajót. Tegyük le egy olyan 10e körüli összeggel az átlomás kasszájába, állítsuk be, hogy olyan 6-7 credit áron vásároljunk célul, tegyük az Ore eladási árát a minimum közelébe, majd folytassuk a kereskedést (például a megtermelt Ore-t el lehet adni a Laser Forge-ban, vagy a szőlőket a rakétagyárból). Miként a Vulture megállt, szépen elindul, hogy hozzon egy rakás célul. Idővel így folyamatos lesz a gyártás, pár óránként visszatérhetünk a szektorokért. További gyárak nyitása már szabadon választott, akár más népek fejlettebb technológiáit is megvehetjük egyéb szektorokban.

A következő lépés a hajó felújítása és felszerelése. A bűtykölés kiváló mestere a kalokz bájosan találhatók. A Szexwelhez legközelebbi a Company Pride-ban van (az északi ugrókapu MGGOTT), de aratvele eddigre már kicsit sok a Xenon, tehát javasolt a Chins Clouds déli részén lévő felkeresni. Itt lehet turbózni a motort és a kormányzókat. A rakodóterhez hasonlóan egy újabb upgrade itt is egyre drágább lesz (vegyetek vagy félmillió creditet), viszont három motorbővítésnél már gyorsabb a hajónk, mint a Xenonoké, továbbá a kormányzókat is addig lehet nyomni, hogy helyben forduljon a hajó. Innen északra (Family's Pride) van a Split-teknek egy remek legyőzhető, bár ide már túl sokat érdemes jönni bevasárolni. Óvatossá jöttek az 1 megás papások már nyilván lecsökkent 5-6-re – itt lehet venni 25 Megásat is (231e credit/tb). Még bájosabb a Gamma HE Plasma Thrower nevű ágyú, amelynek darabja ugyan majdnem 700e credit, viszont annyira jókora halálszállal van bármilyen papárra, hogy még a céllovészeli stabszázadokat is javít a Motion Relay Analysis – már eddig is nyilván kétféle, hogy ha nem közvetlenül a célpont mögött haladunk, akkor ELÉ kell lőni ahhoz, hogy eltávozzon. Egy számító-gép pedig nagyobb távolságokon talán ezt jobb hatásokkal számolja ki.

A lentebb lert cucc már némi súlyt ad a meggyőzésünknek (milliómos papások már rendelkeznek maguknak pár vadászpapát kíséretnek), és most már neki lehet vágni a gazosznak. Ez a kiegészítés kábé a 30-40 játéka környékére datálódik, amire szükség is lesz, mert eddigre a Xenonok már rettentően elszemélyesedtek. Az első küldetés az Argonok lekutatása. Mint a hajók információiból is kiderül (bár a térképről gyorsabb), az északi részen, a Boron szektorokban keresztlük tudunk elvlekedni hozzájuk. Amint egy Argon hajó kapitányának elfogadjuk a monológunkat, sajátos stílusú az javasolják, hogy egy Argon családhoz kapitányát kellene információs bázisnak használnunk. Nevezett űrben az Argon Prime-ban kommandózza "kicsiny" hajóit, és amint jelezzük neki, hogy épp most ugratunk ide a Földről, úgy néz ránk, mint a véres rongyra: nyilván mi is ama valóság barátságos egyike vagyunk, akik hasznuk e link helye közelében. Ezek az úgynevezett Gonerek, és az Argon szektorokban bárhol találkozhattunk a hajóikkal (Ita szől jött őket). Egy ilyenbe belebolygva már normálisabb fogadtatásban van részünk, és elvesszünk bennünket a vezetőkhöz, aki a Cloudbase Southwestern bányáit, az Argon papok templomában. Itt a kommunikációs csatornán szép hosszú történeteket mesélnek nekünk mozikba meg mindennel, aminek az a lényege, hogy vásároljunk egy mineral scanner (már mindenünk van, ha nyitott bármilyen bányát) és kutasunk fel nekik valamit, amit egy asztroterid rejtettek el. A keresett hely természetesen a világ másik végén van (Chins Cloud, a kálóvázzást) nem messze), de még nem kell odarögzögni. Az Argonoktól délre találjuk a Parandokat, akik ugyanúgy passzívra ellenségesek, mint a Split-ek – a kenti felszerelés birtokában nem lesz különösebben nehéz megkérteni őket, ha széles rendet vagyunk az errele kétféle kalokz/Xenonok sorában. Az Empire's Edge-ben van ugyanis egy nagyon baba los botlunk, ahol kell vennünk legalább egy Hornet rakétát. Ugyanitt kapható 10e creditért dokkoló kompuler is. Ha a Chins Cloudban megyen az asztroterid, akkor a Hornetből is lehet lőni belőle egy adalékkal, ami egy viedval tovább kerül a történetet. Nyilván öröm lesz, hogy a cuccot a ugratott kelt leadni, ahol a küldetés kapjuk: Cloudbase Southwestern. A gonerek azt mondják, hogy vagyuk el bizonyítottként a családhoz kapitányának az Argon Prime-ban. Ezután egy elvesztett ugrókaput kell megtalálnunk valahol a Xenon szektorok mélyén, majd némi külső segítséggel megkezdődik a nagyszabású támadás a Xenonok ellen.



## X - BEYOND THE FRONTIER-TÉRKÉP

Yellow - Teladi Blue - Split Green - Boron Pink - Argon Orange - Parand Red - Xenon

	0	1	2	3	4	5	6	7
0	Cloudbase North West	Power Circle	Parand Prime	Cloudbase North West	Geo's Buckzoid	Teladi Gain	Family Whi	
1	Three Worlds	Power Circle	Anigone Memorial	Cloudbase North West	Profit Share	Seizewell	Family Zein	
2	Cloudbase North West	Heron's Nebula	The Hole	Cloudbase North West	Spaceweel Drift	Greaser Profit	Thurks Pride	Family Pride
3	Ringó Moon	Argon Prime	The Wall	Xenon Sector	Xenon Sector	Blue Profit	Chins Fire	Chins Clouds
4	Red Light	Light home	Presidents End	Xenon Sector	Xenon Sector	Geo's Spnle	Family Chin	
5	Cloudbase South West	Ore belt	Cloudbase South East	Xenon Sector	Xenon Sector	Company Pride	Thurks Beard	
6	Emperor Mines	Parand Prime	Priest Rings	Priest Pity	Xenon Sector	Xenon Sector	Xenon Sector	
7		Empires Edge	Dukes Domain	Emperors Ridge				



## CSITM

[illegible]

CSITTE

**TEAMHADOW:** az egész csapat lát.





CSITT!

FREESPACE 2

Játék közben csak  
simán írjuk be:

www.freespace2.com

Ekkor egy üzenet  
érkezik: "Cheats  
activated". Ez jelzi,  
hogy a csaló billen-  
tyűkombinációk  
aktívra váltak.  
Ezután tartunk le-  
nyomva a "~" bil-  
lentyűt (azaz mag-  
yar billentyűzetben a  
0-t) és úgy nyomjuk  
meg az alábbi kom-  
binációkat:

C: üzenet küldése

az ellenségnek

Shift C: előterelő

egységek enged-

élyezése vala-

mennyl hajónak

K: a célpont meg-

semmisítése

Shift K: a befogott

alrendszer meg-

semmisítése

Alt K: újabb 10%

körülés

I: sérthetatlenség a

saját hajónak

Shift I: sérthet-

atlenség az ellenfél-

nek ki/be

O: Descent-stílusú

vizuális hatások

kl/ie

Shift W: örök fegy-

ver valamennyi ha-

jónak, köztük per-

szere a sajátunknak

is

W: örök fegyver

csak a saját ha-

jónaknak

G: az összes

elsődleges célpont

teljesítő

Shift G: az összes

másodlagos cél-

pont teljesítő

Alt G: az összes bó-

nuszt célpont telje-

sítő

9: lapozgatás előre

az összes másod-

lagos fegyver kö-

zött

Shift 9: lapozgatás

hátra az összes

másodlagos fegy-

ver között

O: lapozgatás előre

az összes elsőd-

lagos fegyver kö-

zött

Shift O: lapozgatás

hátra az összes

elsődleges fegyver

között

R: feltöltő parancs

kladása a célpont

ra

veket. Agyvelő műsok és szörnyek. Szörnyen vicces Grimore és ha-  
sánló. rodami művek. Az utolsó könyv a Nagy Net évesztélti templom-  
ról szól. Templom-ügyek bennünket is érdekelnek, csak nem a Nagy  
Net kapcsán – sokkal inkább Anu-anu és Khariban. A Two Comers-  
től adható az oktatásban használt. Lewton alig a ekkor Anu-  
anura, amit ugyan ő továbbra sem lát – viszont a diákok még fogják.  
A nézők nyílt foyosd az Egyetem könyvtárához vezet. Ide azonban csak  
várás-ók, gyakornokok és orvostudósok léphetnek be. Mivel hősünk  
egyik kategóriába sem tartozik, lennaker az őt elől posztoló pedellu-  
son. Ez is egy érdekes arc lesz, sok vicces mondanivalóval az Egyetem  
diakjainak életéről, különleges sportjáról és így tovább. A várakozó ha-  
ládra rákérdezve azt is megkérjük, hogy az elhunytat Mathomnak hívják és  
szegényt megemlékeztek. Itt tényleg elhunyt egyébként a "halott emberek  
pótyos cipő" kifejezés értelme is: a mága bizonyos szinten lévő vá-  
rársónak igen kevés munkavégzését kínálkozik, így az újoncok rend-  
szert kóci szettelt: szótka az idősebbek elhunyt – a moks kifejezés  
pedig azt látna, hogy nem kei sokat kérdezősködni az után, hogy ho-  
gyan is üressék meg azok a pótyos cipők.

Voruljunk át most a Kereskedő Célinek épületéhez. Ide sem akar be-  
engedni az ajtóhoz, viszont igen szűk ajtó hangulata van, hiszen az  
ajtónál élele csupa "igazol" példát új lefordítjuk van, amit az Éme-  
borváltó Szobában tartanak, ahol egykoron a forgalomban lévő dolla-  
rkról átváltottak el az aranyat, jelenleg már üzemen kívül van a szoba  
(hogy az a bármilyen értékes anyagot tartalmazó do-árak). Azonkívül új  
lapda is van: Egyetem előőgről nem hajlandó beszélni: a kereskedő ha-  
ládról az a "balasról". A csh előőgről szorgosan megkérdezték a do-  
got, és a hálalakat szorgosan be szótka tartani, aki megszűnik, azot  
kölve néli. Jedobájak az emelők, ami igen egyszerűen szóra-  
köszösi válik, amikor az eljárás alyan találkozik a kövezzel. A pótyos  
cipő kifejezésről viszont az a marha a hallott, és ahogy Lewton arra  
vezet csőgrát, hogy egy ajtónál állunk igen jól jöhet, hogy megérse-  
dett egy hely a felette lévő hierarchiában, becsőd: a csapdába lóbbi,  
hogy a Gamin nevet viselő tag egyet volt a csh házban, amikor  
Tóbbot viszont nem hajlandó elárulni. Sebaj, egyelőre ennyi is elég.

Menjünk vissza az Überwaldok körülgébe, és szójunk a környezetről  
hogy a grófia: alakunk beszél: Hát vele már nem fogunk, de a Halá-  
még mindig itt hangyoz. A halászesetéről ugyan most sem hajlandó  
beszélni – viszont ha most Lewton rákérdezi a kereskedőre ("Amikor Ga-  
min halba szótka..."), a Halá öröklőnk köböl, hogy a kereskedő nem  
leszárta, hanem meglojították. Jajba azt:

Ha most visszatérünk az Egyetemre, akkor a szekrénybe kudarha ész  
reesszük, hogy egy új tárgy lúni le közöttük egy szorgos diák kivette a  
könyvtárból az A-Kha. Anu-anu, lempioma vonatkozó könyvet. Ha ezen  
hasznájuk az Anu-anu adatot (vagy a bogár alyan "ügööl, mindegy"), ak-  
kor Lewton gyorsan megfelle a bogár lúliat, amelyet kinyha egy nyolc  
nevet tartalmazó lista kerül elő. A lista élen álló név Therna. Nocsak.

Akikasmint ideje lenne benélni a Café Andha, ahol Carlotta és talá-  
kozott beszélünk meg Lewton kóci nyúgós, hogy a hólgy werwollát vá-  
ltoztatta, meg csak nem is szólt neki a dolgokról – Carlotta megjelése  
szarnt nem feltétlenül van szó, sokkal inkább átkárá. Ezen eszeve-  
résnek egy darabig a Carlotta werwolláságról lejegyző adat használatával  
megtudjuk, hogy ő is hozták hasonlisan színeként léta vértársa-  
szemmel a nyomokat, a gyilkosunk nyomában vilózó zölösárga fény  
pedig nem más, mint a színképünk nyolcadik azeleme az oklari,  
vagyis a mága színe. Ha koelegia is néha vérfarkasként jár-kei a városban,  
akkor nyilván neki is hasonló reflexek vannak – tehát tudnia kei va-  
amit az egyre öbös csapódó hullárról. A biokozos gyilkosságokhoz  
nem tűz különösebb kommentárt, de igen csak felháborodik, amit a sa-  
ját Jyemről érdeklődünk: a Mundy tartalmazó adattal rákérdezve sze-  
gény halálra példát rendszeren felháborodik, hogy Lewton szentit ő öle  
meg. Regn haláláról azt állítja, hogy több szemtanúja is akad, akik látják  
a halálának idejét. Malachite halálának adata pedig oda visz a társal-  
gást, hogy Carlotta azt állítja, a Kisebb Isenek templomában volt a gyil-  
kosságok ideje. Vallási kérdésekről nem óhajtlunk tárgyalni – viszont  
ha az állítva után kérdést felteszünk, akkor idővel hajlandó el-  
árulni, hogy ugyan melyik istent is követi. Erről:

Na, ennek utána is nézünk. Nevezett istenség jeles (vagy inkább: dnye-  
lő) főpapja ugyeblár a Kisebb Isenek Templomának előterében tartozó  
Kendős Maachypse. Ő nem tud arról, hogy Carlotta Errát követője len-  
ne, lévén a jeles istennél egyetlen igaz követője a városban ő maga. A  
bogárban láttá lista azonban ismeretlenünkünk számára. Anu-anu köve-  
tőiről van szó, így tehát átvonulunk a templom nélső farsádjába. Moon-  
callhoz, az Anu-anu, léma ismerőjéhez. Beöle sem tudunk különöseb-  
ben fontos tényeket kihámozni, viszont kóci ideges lesz, amint a istét  
kezdjük hessegni. Themat természetesen nem ismer, sohasem látta.  
Satrapról (a lista második neve) sem hallott. És így tovább, míg idővel  
dühös hallgatásba burkolódik, mondán, hogy fontos spirituális teendő  
vannak. Lewtonnak az a véleménye, hogy sikerült beugratni, most már  
csak hátra kel dómi és vémi a következő lépést. Ha legközelebb  
visszatérünk hozzá, akkor egy troll láráságában találunk rá, ekről Mo-  
oncall azt állítja, hogy halálása fogadalmat tett, így tehát egy más  
módszerhez folyamodunk. A temetőkről ugyeblár pont ez az ablak vá-  
solt idős sőt, még Mooncall szíj, tehát is ki lehetett venni rajta keresz-  
tül. Ha most vizsgáljuk meg az ablakot, akkor a trollt is látjuk, sőt, ha-  
lányan halljuk, hogy Mooncall mond valamit. Az érzékeket lágtatandó  
villózzunk werwollát, és már halljuk is, hogy Mooncall egy kus meel-  
get szervez az igaz Követők számára a következő istenszertel után – a  
trollt pedig meglozza, hogy tartsa rajtuk a szemét. Ezzel mindkettőt el  
is lönnék. A talákozó részleteiről bővebb leírásgalást a diús Ma-  
achypse szolgáltat: az istenszerteleket a Besz Szentélyben szótka tar-  
tani, ahova rövid ruza-vona után el is kísér bennünket, márcsak azért  
is, mert már hajlandó a hívók aláíró kántálása. Itt találunk egy  
újabb lanuságos jelenetet ábrázoló ablakot, valamint egy szótka-  
t, amelyet megvizsgálva kiderül: a taláztatáról egy akora mélyedős  
van: amiben pont efféle egy ember. Ebben a pillanatban Maachypse jelzi,  
hogy azonna: bújunk el, mert jönnek Anu-anu követői. Kénytelen  
helyzetünkben összesen Mooncall látejét látjuk, és hallgatjuk a kó-  
sá sajátos istenszerteleit, amelyet később spirituális himnuszok vála-  
nak le. Őnünk egy keveset Mooncall láteja a troll partiból, így  
werwollként könyven követjük egy titkos összejövetelre, amit a Szentély  
néven ismeri helyében tartanak. Ahogy halgatunk, felülünk, hogy it  
van szinte mindenki a listáról: Kondo, Satrap, Coom – leszámítva Ther-  
mát, aki igazán hiányzik. Az összesével léteje az, hogy egy Lewton

név magánéletét mostanában idegesítő kérdéseket tesz fel: Anu-anu  
követőivel kapcsolatban, így valószínűleg tudomást szerzett Nyonalna-  
teóról. Rövidesen meghallgát a mórdszunkat idecentrál, de meg mieldt  
újabb tórkotk kalára a haraposa ma... Lewton gyorsan elhat.

Miután az iródnálban visszalátjuk maganyomozó: külsőket men-  
jünk vissza a Szentélybe, ahonnan közben e sze ételek az igaz hírdők. A  
vársó közeiben a város nagyvételű térképét látjuk, amelyet nem  
tudunk viszont Lewton szentit meg jó enet paridőg "kőögésére". A  
látal érdekes spirituális freskó borítja, amelyet vizsgálva felülünk, hogy  
egy bizonyos jel közből is rendszeresen ismétlődik rajta. A biztonság  
kedvéért ezt nemcsak leírjuk, hanem fel is rajzóljuk a noteszbe. Őnunk  
szerzett spirituális ismeretekről bővebb információt az Überwaldok  
könyvtárában találunk. Nyonalhatásról példát, meg tudjuk, hogy egyike  
a Korong ősi, sőt istennek és egyszer egy-ételek meg, hogy nyolc  
szekrény sorozatgyilkosságot követtek el, amelynek a helyszíne egy lá-  
keleles nyolcszöglet alakot. Ennek közepén jöbani egy pusztító  
istenség. Miután Lewton felforgatta az oktatámat, folytassuk a kutatóst a  
középső jele: arról az derül, hogy egy ősi, el szümből, am ottal-  
mat nyúl a Korong ősi, istennek a ma ma e. Megvan tehát a betárgs  
és az elvieser is, továbbá van már néhány gyilkosságunk is.

Sétáljunk vissza a Szentélybe, ahol a gyilkosságokról szóó adatokat a  
térképen használva, bejelölhetjük azok helyszíneit Ansh-Morponon be-  
lől. Ezekből ugyeblár jelenleg hat darab van: Mundy, Regn, Malachite,  
Sapha a palotából, Mathom az Egyetemről és Gamin, a Kereskedő Cé-  
lineben. A hal helyszínről természetesen már elcsú, hogy egy fölétele  
nyolcszöglet fog kiderülni: esszint valakik Nyonalhatás megdélésén ügy-  
ködnek. A térképről Lewton kószmóltatja azt a két helyszínt is, ahol a  
következő gyilkosságoknak be kell következnie (a Dagon Street és a Va-  
rársók kerje), továbbá azt, hogy a nyolcszöglet kócsza pontosan a Dysk  
Szentára esik.

Kezdjük a vizsgálódást a Dagon Streeten, ami egy sötét sárköt, amely-  
ben egyetlen becsapódást látjuk bődel tudunk. A cőgre pilánna Lew-  
tonnak eszébe jut, hogy nemrégiben történt itt valami a "halál" ivajdó-  
nosa. Mr. Hong biokozos módon eltűnt. Miután a papszarral felesztük a  
beccapódást vársó alyak elzáró ládarabol, és bemászunk a szűkség-  
be, megbizonyosodhatunk róla, hogy a haledik gyilkosság már meglo-  
tént egy csónolt találunk a földet borító személtben, ami bizonyosan nem  
egy hal alkátrése volt lénykorában (Werwollát változa pedig egy sötét  
vile szagot, am ugyan emlékeztet némileg a sorozatgyilkosságra, de Lewton  
egyelőre nem ért, hogy miért). A nyolcszöglet utolsó helyszíneit lévő Va-  
rársókterben egyelőre nincs dolgnak, irány tehát a főúsz közepeit lévő  
színház. Itt éppen Privateer, a színház próbálgatja legközelebbi szerepét,  
amely Errától és az általa irányított Iseni háborúról fog szólni. Szó-  
be eegyeve hosszas és igen lárszó beszélgetés vesző kezdetét, amely  
hemzseg a Korongnyelv nyelvezetére fordított Shakespeare-dzsetektől és  
Hwel, a drámaíró órák ( leve ówárt, azaz töp) dicséretéről, amnek több-  
bek között az a Nyolc Nagy Tragediája is kösöntheti a kultúra, amelyet  
nemsoára "fődrengelő" bemutatók: itonok műsónak. A cőpőgről  
sok értelmes adatot nem szóglát, tehát végjük inkább fel a széken heve-  
ró programozást, és voruljunk vele el az Überwald-könyvtárhoz, ahol ta-  
lan hasznosabb ismeretek birtokába juthatunk. A programozást az inde-  
zen használva részletes adatokat kapunk Hwel hállyatokról életéről és per-  
sze Nyolc Nagy Tragediájáról (szintén híres Shakespeare-drámák paridő-  
ái), amelyek kvétel nélkül arról szótka, hogy haomra ölik a szereplőket.  
Lewtoni ez emlékeztet az ansh-morponi eseményekre, és ha a tragediás  
adatot használjuk az indexen, akkor az is áderül, hogy a Nyolc Nagy  
Tragedia főszereplő egytől-egyig hasonló módon hunytak el, mint a mi  
hulánk. Vissza a színházba.

Egy igen csunya húzás következik a játék szerzőitől: eddig ugyeblár  
rendszerint csak ott változtattunk werwollát, ahol valószínűleg senki  
nem látthatott meg bennünket. A színházban ez szintén így van – kivéve  
a színpad jobb oldalának egy részét, ahol Privateer nem látja hősünket.  
Werwollát alakulva azonnal felülünk a gyilkosunk jevezetese szagát hor-  
dóó fíla szén, ami elég megloptó módon egyszerűen elülünk a színpadi  
emlévny otdában. A jelzett helyen Lewtonként kikapogathatunk vala-  
milye mintát a talban. Mintánkó: kettő s van hősünk sajátos leírás-  
ból következően nem a nyolcszöglet, hanem az EH jel használatára ajándélt,  
ami egy rejteklőt nyit a színpad oldalában. A melybe vesző csigale-  
cső ajában egy nyomozást lempioma találunk, amelynek középső ré-  
szén egy oltár található. Az oltár a Kerek Tenger léképt ábrázolja, a  
szakrális gyilkosságok nyolc helyszíneit összekötő vonallakkal. Ha az ol-  
táron a nyolcszöglet mintát használjuk (vagy akár a Nyolc Tragediát ta-  
lalmazó adattal), Lewton azonnal állja, hogy minden gyilkosság fölétele-  
sen passzol a színművekben leírtakkal (a Dagon Streeten látd Mr. Hong-  
got például, egész egyszerűen megfelle), és az utolsó gyilkosság hely-  
színe a Varársók kerje lesz, ahol valakit szót fognak lépni. Ezen a vi-  
dám évadón természetesen mi is megjelölünk (Pieméltőleg csak  
szemtanúként).

A Varársók Kertjében Lewton megint észreveszi, hogy valaki még  
mindig a nyomában jár. Rejtőzzünk el a bokrokban, és hamarosan  
megvannak, hogy vajon ki is, bár nem lesz nagy meglepetés. Al  
Kharl, Horst főp szolgája. Nek ma kimondottan rossz napja lesz: ő  
lesz a nyolcadik áldozat, akin a karfás tetején megloptó werwoll telje-  
sít be a próféciát. Ahogy a nyomába eredünk, ismerős arc jelenik  
meg: Carlotta. Egy hosszas beszélgetés következik, amelyben a még  
erénylen nézagos történet leglobb kockája a helyére kerül: Carlotta ere-  
deti neve Therna, alyt egy troll család fogadott örökre, és Malachite  
mostanatesvéreként nőtt fel. Anu-anul szolgálja, amnek kultuszát nem  
Mooncall, hanem ő keltette életre. Amint az istenség utolsó embert kö-  
vetői is elölnek, a bűsölete a likantrop életformákban, vagyis a wer-  
wollokban élt tovább. Carlotta/Therna és Malachite egyszer belőrt az  
Überwald-kastélyba pár csúdot. A tályust elfoglalt, a lányt nem, vi-  
szont az úbbban öteleket évezett a haliban átháló lestmény  
megkörnyékezte a fiatal Ulrich grófol, beházasodott a felső társzba,  
bár a grófol a nászéjszakán kiderült, hogy werwoll. Halála előtt a már  
szintén werwoll Carlottának azt hagyta leladatul, hogy szerezze vissza  
Anu-anu halálát. Ha a hívek együtt vannak, Anu-anu ereje egyre nö-  
vekszik, emellett pedig bönuszként kitáldák, hogy Nyonalhatás meg-  
délésével olyan hatalmat adnak a kezébe, hogy elfoglalhassa megde-  
met helyét a Korong legnagyobb istensége között. Erre először szók-  
ság volt az aranykardja, amit Mundy csempészett a Millán a városba:  
ezzel Anu-anu majd engedelmességre kényszeríthet a magyarázt  
Nyonalcsóktól vagy ki. Mundaynak viszont az az ötlete támadt, hogy el-









Hi! Most, hogy így túl is esünk a köszönés, a bemutatkozás körülményes protokolláris formásgain, bejelentem a szörnyű tényt: a népszavazás túlnyomó többséggel úgy határozott, hogy az ezredforduló a nehéz gazdasági helyzet miatt elmarad, helyette mindenkihez házhoz megy a Miniszterelnöki Hivatal újonnan kinevezett Főnaptárügyi Államtitkára. Jó ötlet volt ilyen koedukált témákat házi feladatnak kiadni, mert ebben a hónapban igen-igen kellemes levelek születtek. Igaz, a felvett témához csak ketten szoltak hozzá, amiből az egyik én voltam – de ez mit sem von le a levelek minőségi javulásából! A legtöbb levél egyébként arról szölg, hogy a levélírók színvonala romlik.

Ennek öröme (és abból az ünnepi alkalomból, hogy max. egy éven belül lesz a következő születésnapom) úgy döntöttem, hogy ebben a hónapban csak azokat a kis dolgozatokat gyűjtöm csokorba, amelyek valamilyen okból szórakoztattak. (Persze egy-két kakukktörzés becsúszhat, de az meg jó lesz rántottának.) Kezdjük is pár szépséges darabbal, mintegy rokonszenvűtintetést szervezendő:

(THE) HI(EST) Cowboy!  
Tangás lányokat tanga nélkül!!! Ez az egyetlen megoldás az újság egyedivé tételére. (Nagy ötlet! Ha pedig egyszerre két tanga nélkül lennének, az pedig egyszerűen bitanga jó lenne!) Me lesleg csak így tovább, srácok! Ha fíknáz titeket, akkor ti is őket. Szerintem nem azért áll még mindig fenn az újság, mert hallgatottak az okos kis Pistikékre, hanem azért, mert maradtatok olyanok, amilyenek voltatok régen. A jövőre nézve sok sikert, s még több előfizetőt kívánok. Üdvözzel: Crazy-Boy

Thank you, thank you! Mindig is híresen konzervatív beállítottságúak voltunk. Ezért volt néha, hogy a Hírek rovatunkat összetévesztették az Archeológiai Szemlével, de ez nem vette el semmitől a kedvünket. Jöhet a következő:

Szia Cov!!  
Már elég régen olvasom az 576-ot. És meg kell, hogy mondjam őszintén, nem tudom, hogy miért raksz a cseveibe ilyen primitív síró leveleket. (Mert felvidítanak.) Pl: Ennyi meg annyi nyomdában van az újságban.... ES AKKOR MI VAN???? Ez kit érdekelt? Szerintem meg lehet bocsátani az ilyesmit, mert az újság ezzel együtt is eléggé igényes. És szerintem nyugodtan káromkodj mert a világban kurva sok ideges ember van és ezen változtatni kell! (nyugodtan éld ki magad a billentyűzeten) Röviden ennyi.  
Ed hunte? Gerencsér József

Ennek a kérdésnek nem szabad ily szeleburdi módon nekiütni. Gondolj csak bele: ha valakinek egy újság olvasása kapcsán ez a legfontosabb észrevétele, akkor az illető a nyomdahiábért veszi az újságot. Csak nem fosztom meg ettől a kis örömtől – a nyomdahiáb nálunk nemzeti intézménynek számítanak, és először a magyar újságok közül ezennel be is jelentjük, hogy a nyomdahiábá márpedig maradanak!

(Jó, tudom: "maradnak" – de ebből is látszik, hogy maradtak.) Ez egy vadozatú tényállás, de mi mindig híresek voltunk állandó újító hozzáállásunkról. Khm. Most jön a legjobb, ami finoman cizellált stílus mellett az Autós szelet mellett számomra a nap fénypontja volt:

Szasz Mester  
Ozé irok me' a múltkor számba olvastam hogy mindenki osztot monnha hogy a csevegő így sz.r meg úgy sz.r és hogy monták néked a fanok hogy mi a f.szé hortad úgy le osztot a jóömbört aki néked csak jót akart, mármint nem szörintem honem a másik lögény szerinn aki magát csak csilínek nevezte. Ha kíváncsi vagy az én vidéki véleményemre akkó osztot mondom én tenéköd hogy az újság nagyon jó és színes még minden, de egy problémája van, mégpödig: az újságba túl sok tirkpágyókér ir (mármint bele a csevegőbe) és ez rontja le nagyon a dógókat amik a csevegőbe vannak beléfoglalva (kinők nem inge oz ne vegye magára, de aki tuggya magáról hogy tirkpágyókér az igenis vegye magára). Má bocs az ivartalankodásért de akinők nem töccik valami az keresse fel a köts.gverő kámpenit itt lenn Gyökérfalván.

CoVboy én nagyon bírom a te arcodat de ismörd be hogy én vagyok a legnagyobb arc a VIDÉKEN. Már csak ozé is mer én neked a te oldaladon álltam és próbáltalak segíteni. Amúgy ha közbeépőfázól te is mehecc a köts.gverőkhöz. Vagy ha nem akkor ahogy nálunk szokás mondani: Ha a hegy nem megy Mohamedhez akkor menjen a p....ba.

Ha nem raksz be a csevegőbe akkor ugyanez lösz a tényállás! Szeretemetet irántad ez az egy szó fogja magába foglalni: azöthetvenhatalagkirályabbnoMEGACoVboy  
Üdvözzel az S.M.S bandita avagy a gumipaci (budapesti vagyok de tényleg)

No, azö örülök, hogy mi földijek azö még összeta'tunk. Jó, te vagy a legjobb arc vidéken. De csak ha nem kell mennem a köts.gvátési bigottságba.

Köszönöm a támogatást az uraknak (meg azoknak is, akik most nem kerülhettek ide), ennyi elég is volt mára. Most fordítunk egy kicsit a témán. Előbb azért egy kicsit pihenünk, és lazításképpen meghallgatunk egy rövidebb nyelvi szemináriumot:

Hi CoVboy!  
Nó vör, mék láv!!! =nem kell több fight a csevegőbe!  
Plíz szmájlj!!!! =több poénos levelet a csevegőbe!  
Bí hepi!!!!!! =felejtse el akiknek semmi se jó!  
Sztéj küll!

ul.: undorítókat a borítók, lehetne kicsivel visszafogottabb!!! =nem kell bele annyi szín!

ALIENT (Kresz Bence)

Öl rájt – amíg az öl rejt.

Ui: az ul-tól is sztéjeljek (öh, bocs, folyamatoss idő: sztéjlingellyek) küll, amíg sztéjt nem esek, vagy azt vegyem komolyan? Ha komolyan veszem, akkor tényleg egy kicsit killer volt a múltkor csomagolás, de gondoltam, nem bír-

lom felül: jó lesz ebben a mocskos időben egy ilyen virágzó mező. Ha nem kell komolyan venni, akkor meg vegyük úgy, hogy ez is egy nyomdahiába: ismeretlen tettesek a nyomdában egy Benetton-reklámba burkoltak bennünket.

Eddig mulatoztunk, de most rendkívül komolyra fordítjuk a szót,

## REND

## KOMOLY

(bocs, muszáj volt a vizuális típusokkal láttatnom is az eseményt), ugyanis e hónapban megkaptam az első igazán építő jellegű kritikát tartalmazó leveletem. Ime:

Konnichiwa CoVboy!  
Mindig arra panaszkodsz, hogy a levélírók csak a vágyálmaikkal traktálnak, konkrét ötleteik meg nincsenek. Nekem eszembe jutott néhány. Ime.

-CD:  
Fölösleges kacat, de annyi érvt és ellenérvt olvasni vele kapcsolatban, hogy nem lehet a témát átugrani. A vitát egyszerűen el lehetne dönteni azzal, hogy külön adjátok ki az 576-ot és a CD-t. De vannak a CD-nél jobb, hasznosabb dolgok is. Adjátok inkább az újsághoz cukorkát, ajakrúzt, gyógyszerutalványt, buszjegyet, etc..., vagy egyszerűen rakjátok be minden számba egy ezret. Garantáltan mindenki venni fogja a lapot. (Ez utóbbi esetben viszont kicsit meg kellene emelni az újság árát, mondjuk úgy ezerrel. A biztonságos kezelés miatt pedig a remittenda példányok főszerkesztői hatáskörbe kerülnének.)

-DESIGN:  
Szerintem földobná az újságot,

ha mondjuk egyedi formája lenne. Pl.: háromszög, gömb, 4 dimenziós formák... Megcsinálhatnátok kihajtásra vagy kiszínezésre. Ez utóbbi megoldaná az interaktív játékok problémáját is. A legszebben kiszínezett 576 beüldöje kapna 350 bónusz pontot, vagy ilyesmit. (Ja, a Smart-kártyájára. Az 5.000 pont összegyűjtőit pedig meglepnének egy még ki nem színezett remittenda példánnyal, amiből titokzatos módon eltűnt az ezres.) Esetleg csinálhatnátok a lapból "kaland, játék, kockázat" újságot is. Pl.: Ha szerinted pozitívan értékelem a játékot lapozz a 26-ra, ha nem a 14-re. Lehetnének illatosított vagy ízesített lapok. Az elnyalogatható lapok előnye, hogy egy hónapi számat többször is megvennék, mert egy idő után csak a cinkelt lapok maradnának.

-HOMEPAGE

Minek? Legyetek kreatívabbak. Pl.: szórjakot szét inkább rölapokat,

minden hónapban más és más megye fölött repüljön el egy Chinook foszforeszkáló 576KByte felrattal az oldalán, elárasztva az adott megyét propaganda anyaggal. (Ja! Az ezreseim! Ez biztos Tönkre megye volt...) Így ha egy év véletlenül több mint 12 hónapból állna, még akkor is lennének tartalék megyék. (Ezt a témát inkább ne feszegezzük. Itt állunk 2000 küszöbén, és nem tudjuk, hogy mikor van az ezredforduló – lehet, hogy kifutunk az időből, és kevés lesz a megye. Vagy ami még rosszabb: több kolbász, mint nap!)

Paff. Ennyi jutott hirtelen az eszembe. Egyébként szerintem ezek az ötletek mind megvalósíthatók, anélkül, hogy az újság ára nőne (esetleg férfina). Hiszen mindenki tudja, hogy mindannyian milliárdosok vagytok, és ez az egész csak pénzmosás. (A francha! Lebuktunk.) Egyebek iránt a lap marhajó. Úgy-hogy:

maradok hú olvasótok: Piritós  
Kedves Piritós! (bár fokhagymásan jobb! szeretem)

A leveled szabályszerűen szíven ütött



(szóval jó, hogy nem baseballütőt kaptál). Rövid gondolkodás után be kellett látnom, hogy tulajdonképpen én már öreg és alkalmatlan vagyok erre a munkára. Hogy is nem látok oly egyértelmű dolgokat, amit te ifjonti vitalitásod teljes tudatában oly magától értetődő egyszerűséggel társz elém? Hogy is nem értek meg nyilvánvaló összefüggéseket, amelyeket te oly bőkezűen hintesz magad köré? Hogy is... – de hagyjuk a hogy isokat! Sajnos le kell lépnem erről a nagy színpadról, át kell adnom a stafétabotot, hogy további életemet a régi szép időkön való merengéssel töltssem. Amik örökre elmúltak. Kérlek, holnap gyere be az 576-ba, hogy átvedd a főszerkesztői tisztet, ami kétséget kizárólag most már csakis téged illet. Vagy van egy ennél is jobb ötleted: beajánllak a konkurenciához...

Nem tudom, előfordult-e már veletek, hogy hirtelen olyan érzések támadt, mintha valaki más bőrében lennétek?









# TRANS-AM

## Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Títel u. 2/b. Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16  
Rádiótelefon: 06-209-344-391 FaxBank: 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)  
Http: // www.trans-am.hu Email: info@trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

**Diákoknak 2% kedvezmény!!!**

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
Sony 40x IDE CD drive	12.400,-
4,3 Gb Quantum winchester	21.600,-
6,4 Gb Quantum winchester	24.400,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	22.800,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	10.800,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	11.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	16.400,-
That's write 74 perces CD lemez	240,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszervezésben	184,-
<b>Trans-Am Devil PII Celeron:</b>	<b>116.000,-</b>
Pentium II EX, PII 333A Celeron, 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g klav	
<b>486-os komplett számítógép színes VGA</b>	
<b>monitorral 28.000,-</b>	

**Pentium komplett gépek érkeznek!!!**

**Használt alkatrészek adás - vétele**

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 óras  
teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktáriól. Teljes körű  
szervízszoftvertámasztással várjuk minden kedves vásárlónkat!

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

Árunk Áfa nélkül. 1 év garancia tartalmazzuk és kasszipénztárra vonatkoznak.



## EARTHQUAKE!

**A harmadik évezred  
első bajnoksága!  
2000. jan. 8-9.**



**Info & regisztráció:**

[www.gamestar.hu/earthquake](http://www.gamestar.hu/earthquake)

Tel.: 06-30/9-909-525

Lev.: 2105 Gödöllő ATE kollégium

## BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 8/B.

AMD, Intel CPU-k, Apex, Abit, Asus,  
Cybertron, Acer, alkatrészek, CD-ROM-k,  
kompatibilis, Windows-k

**Députépinis:**

Apex M773-02 1MB cache, ATX +

AMD K6-3 400MHz CPU

**116.450,- Ft + 25% Áfa!!!**

Használt, működő

alkatrészeket beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

**OTP részletfizetési lehetőség!**

**Viszonteladók is kiszolgálunk!**

Tel./Fax: 341-5343,

06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607

E-mail: [balati@ahel.com](mailto:balati@ahel.com)

[www.balati.hu](http://www.balati.hu)

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

# PAM Computer

**LG StudioWorks 500LC 15" TFT/LCD**

296.890.-Ft+áfa

**Samsung S520 15" TFT/LCD**

328.000.-Ft+áfa

**Asus Booksize aktatászkába rakható**

**asztali Pentium II számítógép**

**Asus és Samsung notebookok**

**bevezető kedvezményes áron**

**Speciális DVD szaktanácsadás**

**Alkatrészcsere díjmentes**

**Maxtor 10k DVD/40x CD drive**

24.800.- Ft+áfa

**Mitsumi IDE író 4x/2x újra/24x**

38.000.-Ft+áfa

**Panasonic SCSI író 8x/20x,**

51.800.-Ft+áfa

**AOpen**

**ABIT**

**Asus**

**Gaba**

**CTX**

**APC**

**Acorp**

**Leemark**

**Cherry**

**Samsung**

Tel.: 06-209-187-304

Fax: 921-3022

# KÖZLEMÉNY

**Az Automex Media Store Kereskedelmi és Szolgáltató**

**Kft. (székhely: 1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Alagsor) és az Auto-**

**mex Amerikai-Magyar Kereskedelmi és Szolgáltató**

**Kft. (Székhely: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21) ezúton nyilvánosan**

**bocsánatot kérnek a H & H'92 Ipari és Kereskedelmi Kft.-től (rövidített**

**elnevezése: H & H'92 Kft.), mivel korábban, szándékosan téves és a**

**H & H'92 Kft.-re nézve hátrányos, III. sértő információkat közölt a**

**H & H'92 Kft. partnereivel, melyben software és audio hamisítónak ne-**

**vezte a H & H'92 Kft.-t.**

**Az Automex Kft. ezen eljárásban javasolta, hogy a H & H'92 Kft. part-**

**nerai álljanak el a H & H'92 Kft.-vel történő üzletkötéstől. Ezzel az**

**Automex Kft. a H & H'92 Kft. piaci pozíciójára tört, erkölcsi és anyagi**

**károkat okozott. Az Automex Kft. kijelenti, hogy a korábbi, a H & H'92**

**Kft.-vel kapcsolatos állításai alaptalanok voltak, ezért az Automex**

**Media Store Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. (székhely:**

**1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Alagsor) és az Automex Ameri-**

**kai-Magyar Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. (Székhely:**

**1077 Budapest, Wesselényi u. 21) ezúton is bocsánatot kér a H & H'92**

**Kft.-től.**



# A P R Ó H I R D E T É S E K

**Diafilmek nagy választékban kaphatók.**  
Tel.: 200-80-16  
**Használt diavetítőt vennék.** Tel.:  
200-80-16

## EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel.:06-1/388-55-34

## AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigas bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

# A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

## HIRDETÉSI ÁRAINK:

**Magánszemélyeknek:**  
**Közületeknek:**

20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)  
20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

**GEPTÍPUS:** PC C64 CSERE VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)  
ROVAT KERES OPCÍOK INVERZ (+50% FELÁR)

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

## E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

**Kedvezményes előfizetési díj:**

**576 Konzol**

negyed évre 1600,-  
fél évre 3000,-  
egy évre 5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

**Kedvezményes előfizetési díj:**

**576 Kbyte**

negyed évre 1000,-  
fél évre 1950,-  
egy évre 3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

**Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:**



**COMGAME "576" KFT**

**1389 Budapest, Postafiók 132.**

**KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!**



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Az 576 KByte 1990-1997-es régi számai  
akciós áron, egységesen

## 100.-FT/DB

(+ postaköltség\*) boltjainkban megvásárolhatók  
vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre  
(1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100.-Ft-ot, ahány újságot  
rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán  
található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.  
**Feltétel:** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez,  
úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

### Akciónk a készletek erejéig tart!

\* A darabszámtól függően a  
postaköltséget az alábbi táblázatból  
számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es  
számai eredeti áron (+postaköltség) megrendel-  
hetők illetve megvásárolhatók

98/1	318.-	98/12	398.-
98/2	318.-	99/1	398.-
98/3	318.-	99/2	398.-
98/4	318.-	99/3	398.-
98/5	318.-	99/4	398.-
98/6	318.-	99/5	398.-
98/7-8	576.-	99/6	398.-
98/9	398.-	99/7-8	576.-
98/10	398.-	99/9	398.-
98/11	398.-	99/10	398.-



# KönyvCamp

1122 Budapest, Városmajor u. 3/A. I. emelet  
Telefon/fax: 06-1-214-2662 Mobil: 06-209-111-351  
Nyitvatartás: H-P:9-19 óráig, Sz: 10-13 óráig



**Gépépítés, használt alkatrész beszámítás! Diákoknak 2% kedvezmény!**

Matrox G400 32MB RAM AGP OEM **38.148 Ft + ÁFA**

Voodoo 3 2000 **20.100 Ft + ÁFA**

Voodoo 3 3000 **27.900 Ft + ÁFA**

P-II alaplap, 400 Celeron, 64Mb RAM, 6.4GB HDD, 1.44 FDD, Midi ATX, SB kompatibilis hangkártya, Riva TNT 16MB, 40x CD-ROM, bill, egér, 15" monitor

**143.364 Ft + ÁFA**

Egyedi igény szerinti konfigurációk kiépítése is!  
További információért kérjük telefonáljon!

## 576 KONZOL - A MEGSZALLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



01

02

03

04

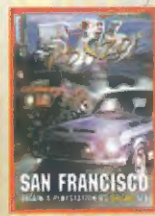
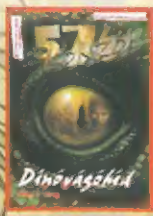
05

06

07

08

09



10

11

12

13

14

15

16

17

18



19

20

21

Következő számunk tartalmából:

X-Files (PSX)

Carmageddon (PSX)

FIFA 2000 (PSX)

Xena Warrior Princess (PSX)

Rayman 2 (PSX)

Akusi The Heartless (PSX)

Carmageddon 64 (N64)

War of The Worlds (PSX)

**EGY ÚJSÁG AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
Akciók árunk csak ezzel a szelvényvel együtt érhetőek el. Egy szelvény több játék vásárlására is jógepül!

**576**



## ÚJ BOLTUNK NYÍLIK!

1999-ben három olyan dolog is történik, amelyet sokáig emlegetnek majd a történészek. Lesz egy **EZREDFORDULÓ**, egy teljes **NAPFOGYATKOZÁS**, és a Westend centerben **HIHETETLEN** nyitási akciókkal megnyílik a 100m<sup>2</sup>-es **576 SHOP**! Teljes 576 választékkal és **PROFI** kiszolgáló személyzettel **VÁRUNK!**

WESTEND



CITYCENTER

1062 BUDAPEST, VÁCI ÚT 3  
ALULJÁRÓ SZINT  
JÓKAI MÓR SÉTÁNY 47  
TEL.: 23-87-576



**NYITÁS: 1999 NOVEMBER 12**

ISSN 0865-8226



9 770865 822000

## 576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576



## 576 KByte a Mammutban!

Budapest, II.kerület, Széna tér 2. emelet,  
a Libri könyvesbolt mellett TEL.: 345-80-76

## 576 KByte a Pólusban!

Pólus Center, Center Court 237  
TEL.: 419-4117 (A központi Információnál)



**576** KByte

